BI WEEKLY

昭和62年 9 月18日発行(隔週金曜日発行)　第 2 巻　第19号　通巻32号 昭和61年 9 月 4 日第三種郵便物認可

ファミコン通信

NO. 19 1987

9 月18日号

特別定価320YEN

特別2大付録ととじ込みスペシャルで

超豪華だぜっ!!

付録1 モンスターデータ+マップを大公開っ！

「女神転生」冒険ハンドブック

付録2 超新作RPGを徹底紹介

「ウルティマ」&「ファザナドゥ」の秘密!!

最新ゲーム徹底解剖

- ファミリーマージャン
- 聖闘士星矢
- 沙羅曼蛇
- 新 鬼ヶ島
- スペランカーII
- ドラキュラII 呪いの封印
- バイオ戦士DAN
- ゾイド



「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」最新情報！

とじ込みスペシャル ファミ通特製アイロンプリント

「女神転生」ゲームTシャツを作ろう!



Topple Zip™
トップルジップ
この楽しさは、止まらない。
ブッチギリに楽しいアドベンチャーレースゲーム「トップルジップ」。
キミを待ちうけているのは、ワナあり、仕掛けありのトラップレース。
おまけに、どの面につながっているのかわからないワープトンネルまであるんだ。
さあ、愛機ジッピング号に乗って、レッツゴー。
アイテムを取って、ジッピング号をどんどんパワーアップさせてね。レースに勝てば、わたしと結婚できるのよ。わたしも応援するから、がんばってネ。
ワシからキミへの挑戦だ。こいつはただのレースじゃないぞ。アイテムいっぱい、ワナもいっぱいで、ドキドキハラハラの連続だ。はたしてキミは勝てるかな。
トップルジップ
10月9日発売予定
希望小売価格 ¥4,200
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
商品開発の過程で、内容等一部変更することがありますのでご了承ください。
ファミコンユーザーテレフォン03(250)3300
君たちと作っていきたい
ここは創造力のフィールド
BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒150東京都渋谷区渋谷3-6-20

ファミリー コンピュータ™用カセット

namcot



大魔王ルシファーに逆らいし者は
決して生きては還れない!!

厚い謎のベールに包まれた戦慄の神殿デビルポリス。
そこには無数の魔物たちと恐るべき罠が待ちうける。
"RUN DEMON"
悪魔召還プログラムを作動させ、大魔王ルシファーの
野望を打ちくだけ!!

デジタル・デビル物語（ストーリー） 女神転生

9月11日 新発売 ¥4,900



ホットな
情報が
いっぱい!

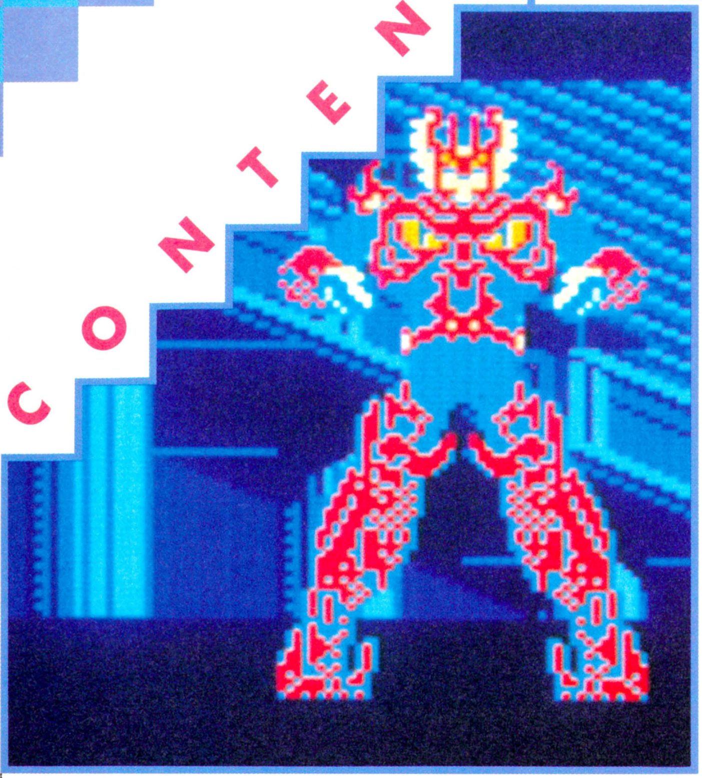
東京☎03-540-1000
大阪☎06-389-9999
横浜☎045-541-0000
高松☎0878-31-7651
札幌☎011-851-0000

がんばれ!ニッポン!
JGS1021
株式会社ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2－8－5

新学期特大号

CONTENTS



2大別冊付録とドラクエIII情報第2弾だ！

付録1 『女神転生』冒険ハンドブック

付録2 『ウルティマ』ガイドブック 『ファザナドゥ』攻略ガイドブック

特別付録 ファミコン通信オリジナル アイロンプリント

もくじ

COVER イラスト 松下 進 デザイン 山田 康幸

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03・486・7111(代表)

NUMBER 19
9月18日号

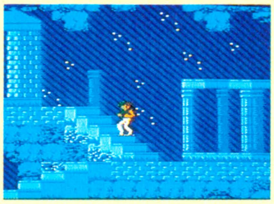
ファミコン通信 TOP30

期待の新作がランキングに入ってきても、残るソフトは残るということで、『燃えろ!! プロ野球』は、まだがんばっているのだ。思えば『ファミスタ』もどんなに新作が出ても、TOP5に入り続けていたものなあ。やはり野球ゲームは偉大だ。



1 聖闘士星矢 6630

前回 — 前々回 —

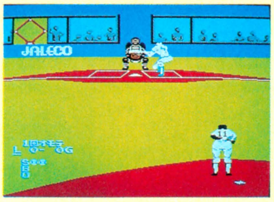


バンダイ　5500円(カートリッジ)

いきなり1位におどり出た『聖闘士星矢』。今や大人気の原作は知ってのとおり。その原作の魅力をそっくりファミコンソフトに移植したこのロールプレイングゲームが、どこまでガンバってくれるか見ものだね。

2 燃えろ!! プロ野球 3857

前回 1 前々回 1



ジャレコ　5500円(カートリッジ)

今週ももちろん登場『燃えろ!! プロ野球』。3号連続のベスト5入りだ。こうなると、どうしても気になってしまうのが『ファミスタ』の記録。14号連続ベスト5入りという偉大な記録に、どこまで迫れるかなー。

3 ハイウェイスター 1257

前回 — 前々回 —



スクウェア　4500円(カートリッジ)

ファミコンではひさびさのレーシングゲームだね。操作性もいいし、スピード感もあって、かなりエキサイティングなのだ。10月に発売になる3Dメガネを買えば、立体映像が楽しめるようになるんだって。

4 水戸黄門 1144

前回 — 前々回 —

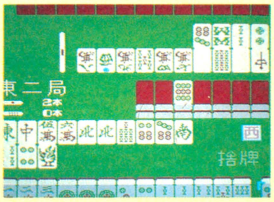


サン電子　5300円(カートリッジ)

日本人には、とってもなじみの深いキャラクター"黄門様"がゲームになってしまった。ストーリーは、黄門様が全国の悪党どもをこらしめていくという、例のアレだ。そしてこのゲーム、音声合成がまたスゴイ。

5 ファミリーマージャン 676

前回 — 前々回 —



ナムコ　3900円(カートリッジ)

ナムコ自慢の"ファミリーシリーズ"の最新作は、なんと麻雀でした。内容はいつもの麻雀ゲームと同じなんだけど、初心者でもよくわかるようにレッスンモードもついているのだ。お相手も選べるのだよ。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

★9月4日付

	今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格	ジャンル	得点
	6	3	—	ファンタジーゾーン	サン電子 5300円(カートリッジ)	アクション	652
	7	6	—	夢工場(ゆめこうじょう) ドキドキパニック	フジテレビ 2980円(ディスクカード)	アクション	628
	8	11	9	プロ野球(やきゅう) ファミリースタジアム	ナムコ 3900円(カートリッジ)	スポーツ	401
↑	9	—	—	ボンバーキング	ハドソン 5500円(カートリッジ)	アクション	377
	10	9	4	Bug(バグ)ってハニー	ハドソン 5500円(カートリッジ)	アクション	359
	11	7	5	エキサイティングビリヤード	コナミ 2980円(ディスクカード)	シミュレーション	353
↑	12	—	—	アルマナの奇跡(きせき)	コナミ 2980円(ディスクカード)	アクション	323
↓	13	5	—	ドラゴンスレイヤーIV	ナムコ 4900円(カートリッジ)	アクション	293
↓	14	8	—	クレオパトラの魔宝(まほう)	DOG 3300円(ディスクカード)	アドベンチャー	281
	15	13	6	ゴルフUS(ユーエス)コース	任天堂 3500円(ディスクカード)	シミュレーション	269
↓	16	4	2	北海道連鎖殺人(ほっかいどうれんささつじん) オホーツクに消(き)ゆ	アスキー 5800円(カートリッジ)	アドベンチャー	266
↑	17	—	—	大魔司教(だいましきょう) ガリウス	コナミ 4900円(カートリッジ)	アクション	251
↓	18	12	—	ヘクター'87	ハドソン 5500円(カートリッジ)	アクション	233
↓	19	14	—	エキサイティングバスケット	コナミ 2980円(ディスクカード)	スポーツ	215
	20	17	11	ドラゴンクエストII	エニックス 5500円(カートリッジ)	ロールプレイング	179

	今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格
↓	21	10	3	ファミリーボクシング	ナムコ 4900円(C)
	22	18	19	ファミリージョッキー	ナムコ 3900円(C)
	23	—	—	麻雀家族(マージャンかぞく)	アイレム 2980円(D)
	24	23	17	スーパーマリオブラザーズ	任天堂 4900円(C) 2500円(D)
	25	22	16	さんまの名探偵(めいたんてい)	ナムコ 4900円(C)
↓	26	2	—	月風魔伝(げつふうまでん)	コナミ 4900円(C)
↓	27	15	7	未来神話(みらいしんわ) ジャーヴァス	タイトー 5500円(C)
	28	—	—	エルナークの財宝(ざいほう)	トーワチキ 5300円(C)
	29	—	—	ポートピア連続殺人事件(れんぞくさつじんじけん)	エニックス 5500円(C)
	30	—	29	熱血硬派(ねっけつこうは)くにおくん	テクノスジャパン 5500円(C)

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション
テーブルゲーム　パズル　教育(きょういく)　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

ディスクライター TOP15

ディスクライターでディスクを書き換えてる人って多いんだよね。だから、ディスクライターについていろいろと意見を持ってる人も多いはずだ。そこで、このコーナーではそういう声を募集するぞ。題して〝ディスクライターネタ大募集〟。書き換えの話に限らず、ディスクカードにまつわる話ならなんでもオーケー。これは！という話があったら、その話をおもしろおかしく書いてはがきで送ってほしいのだ。採用者にはもれなくガバスを進呈する予定なので、ドシドシ応募するように。断わっておくが、これはジョーダンではない。ハッキリ言ってマジなのだ。ディスクにまつわるおもしろいお話を、だれかに聞かせたくてウズウズしてる人、待ってるよ。

今回書き換えが始まったソフト

エキサイティングビリヤード	コナミ
スーパーロードランナー2	アイレム
磁界少年 メット・マグ	DOG

★9月4日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	11	リフレクトワールド	イーストキューブ	825
2	10	セクションZ	カプコン	753
3	―	Dr.CHAOS	ポニー	718
4	3	新宿中央公園殺人事件	データイースト	610
5	2	勇士の紋章	DOG	574
6	1	ナゾラーランド2	サン電子	538
7	8	迷宮寺院ダババ	コナミ	502
8	12	グリーンベレー	コナミ	430
9	6	プロゴルファー猿	バンダイ	323
10	7	ハオ君の不思議な旅	DOG	287
11	―	プロフェッショナル麻雀 悟空	アスキー	251
12	5	スマッシュピンポン	任天堂	215
13	14	愛戦士ニコル	コナミ	179
14	13	風雲少林拳	ジャレコ	143
15	―	リンクの冒険	任天堂	107

●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

お店からのお便り 阿倍野 近鉄百貨店

今回おじゃましたのは、大阪阿倍野の近鉄百貨店です。JR天王寺の駅を降りると、目の前にデーンとひかえているのが近鉄百貨店。ここの7階に目指すファミコンコーナーがあります。

こちらの担当は、上窪さんという女性の方です。

上窪さんに、売り場の特色についてちょっと聞いてみました。

「この売り場では、ファミコンソフトの売れゆきを毎週集計して、カートリッジ、ディスクカードをそれぞれ10位まで発表しています。パッケージを並べているので一目でわかりますよ」

その集計の結果が、TOP30にも反映されているんですね。



⬅最初は、なかなか写真を撮らせてくれなかった上窪さん。でも、さすがはプロ。いざとなったら、この笑顔ですよ。

ディスクライター ソフト書き換え予定表

ソフト名	メーカー名	開始日	ソフト名	メーカー名	開始日
夢工場ドキドキパニック	フジテレビ	9月10日	トップルジップ	ボーステック	未定
新・鬼ヶ島(前編)	任天堂	9月21日	ファイアーバム	HAL研究所	未定
新・鬼ヶ島(後編)	任天堂	9月21日	バブルボブル	タイトー	未定
タイタニックミステリー	学研	9月22日	GOLD	東映動画	未定
クレオパトラの魔宝	DOG	9月22日	真田十勇士(仮題)	ケムコ	未定
モンティのドキドキ大脱走	ジャレコ	9月22日	ザ・マネーゲーム	ソフエル	未定
エキサイティングバスケット	コナミ	9月22日	ファミリーコンポーザー	東京書籍	未定
麻雀家族	アイレム	10月2日	エイリアン2(仮題)	DOG	未定
アルマナの奇跡	コナミ	10月9日	ディープダンジョン3(仮題)	DOG	未定
奇々怪界	タイトー	10月16日	アスピック	ボーステック	未定
トランスフォーマー・ザ・ヘッドマスターズ	タカラ	10月16日	アイランド・アドベンチャー	ソフエル	未定
ドラキュラII 呪いの封印	コナミ	10月28日	キャプテン翼	テクモ	未定
妖怪屋敷	アイレム	未定	ライジン(仮題)	DOG	未定
パルサーの光	ソフトプロ	未定	飛龍の拳(VSモード)	カルチャーブレーン	未定
カリーンの剣	DOG	未定	パルプス(仮題)	任天堂	未定

なお、イマジニアの「銀河伝承」、「聖剣サイコカリバー」、ビーピーエスの「囲碁 九路盤対局」、スコーピオンソフトの「マイケルのEnglish大冒険」、およびサン電子の「アディアンの杖」、「地底大陸オルドーラ」は、ディスクライターに設置される予定はありません。

U.S.A. TOP 10

★9月4日付

今回	前回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	悪魔城ドラキュラ(CASTLEVANIA)	$34.95	
2	2	魔界村(GHOSTS'N GOBLINS)	$29.95	
⬆3	–	ゼルダの伝説(LEGEND OF ZELDA)	$44.95	
⬆4	–	1942(1942)	$29.95	
5	3	グラディウス(GRADIUS)	$29.95	
6	9	戦場の狼(COMMANDO)	$29.95	
7	–	プロレス(PRO WRESTLING)	$34.95	
8	8	バレーボール(VOLLEYBALL)	$29.95	
9	7	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS)	$29.95	
10	5	アルゴスの戦士(RYGAR)	$29.95	

●協力店　F.A.O. SCHWARZ

でありますから、今週のトップ10はごらんのとおりなのだ。今週の話題は、なんといってもあの『ゼルダの伝説』が発売になったことだ。まえにも報告したように、アメリカ版の『ゼルダ』は、日本とちがってカートリッジで発売されている。バッテリーバックアップ付きでセーブも一発でオーケー。金ピカのカートリッジはけっこう目立つのだ。でも、鳴りもの入りで登場したわりには、それほど売れてないみたい。値段がちょびっと高いのもあるけど、アメリカの子供たちは、まだそれほどRPGをやりたがっていないみたいってゆーのが真相のようだ。フーン。



FROM SAN FRANCISCO

海外特派員レポート

これがアメリカの新作なのだ!

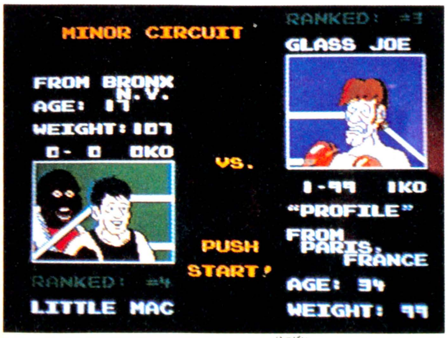
ハーイ！　みなさんお元気ですか。トムです。日本は暑いですか？　サンフランシスコも暑いけど、日本のあのカーッという暑さにはかなわないませんね。あ、そうそう、残暑お見舞い申し上げますね。本年もよろしく。

さて、そーゆーわけで今回は、今年のクリスマスまでに発売される新作ゲームについて報告したいと思います。もちろんアメリカのやつね。

まずはニンテンドーからですけど、いよいよ『パンチアウト』が出ます。これはゴルフトーナメントの賞品にもなったから、日本のみなさんも知ってますよね。それと、『RAD RACER』というゲームも予定されてます。どーゆーゲームなのかは、今のところ不明ですけど、とにかくこいつも出るでしょう。

いちおーこの2本がニンテンドーの新作ですね。続いてコナミの新作は……。

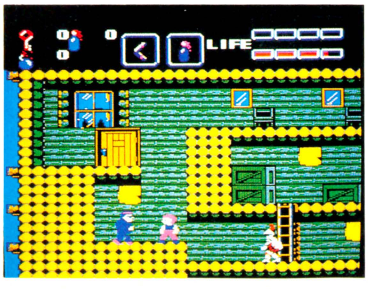
『ダブルドリブル』でしょ、『ツインビー』でしょ、『グーニーズ』と、プラスもう1本、『トップガン』も発売の予定です。『トップガン』は、映画も大ヒットしたことだし、きっと大きな話題になるでしょうね。う、スペースがないっ……。



⬆ウワサの『パンチアウト』がついに発売されるのだ。



➡『ダブルドリブル』ってことは、つまり「エキサイティングバスケット」のことなんだろうと思われる。



➡『グーニーズ2』。たしかアメリカでは『グーニーズ』(一の方)は発売されてないと思うんだけどなあ。

読者が選ぶTOP20

あなたのハガキでランクが決まる、おなじみ読者の人気ランキングのページです。さて、最近けっこういいゲームがたくさんでてるんだよね。でも今は9月、臨時収入がまったくない時期なのだ。クリスマスやお正月なら、いっぱいソフトを買ってもらうこともできるんだけどね。なけなしのお小遣いをためて買うのに、つまらないソフトなんか買いたくない！ と思うのはあたりまえ。そこでこのページを見て人気のあるソフトを買えば間違いなし！ ってわけだ。ウーン、ファミ通って、なんて有意義なんだろうね。キミたちはシアワセ者だねえ。コノコノ。

★8月15日～8月28日

今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	1	北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ	アスキー	902
2	3	ドラゴンクエストII	エニックス	629
3	7	燃えろ!! プロ野球	ジャレコ	581
4	2	プロ野球ファミリースタジアム	ナムコ	575
5	8	ファミリーボクシング	ナムコ	356
6	19	ファンタジーゾーン	サン電子	324
7	―	ヘラクレスの栄光	データイースト	296
8	―	ドラゴンスレイヤーIV	ナムコ	226
9	6	月風魔伝	コナミ	190
10	―	クレオパトラの魔宝	DOG	127
11	4	ゴルフUSコース	任天堂	124
12	17	夢工場ドキドキパニック	フジテレビ	114
13	―	聖闘士星矢	バンダイ	92
14	―	エキサイティングビリヤード	コナミ	85
15	14	勇士の紋章	DOG	84
16	10	ドラゴンクエスト	エニックス	82
17	―	エキサイティングバスケット	コナミ	73
18	15	ファミリージョッキー	ナムコ	65
19	―	ゼルダの伝説	任天堂	51
20	―	ヘクター'87	ハドソン	50

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点	今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ドラゴンクエストII	35184	11	10	ファミリージョッキー	2095
2	2	プロ野球ファミリースタジアム	14907	12	16	燃えろ!! プロ野球	2010
3	3	ドラゴンクエスト	5588	13	12	ザナック	1932
4	5	北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ	5003	14	13	ゼルダの伝説	1900
5	4	リンクの冒険	4899	15	14	ドラゴンバスター	1840
6	6	さんまの名探偵	2774	16	15	グーニーズ2	1552
7	7	ゴルフJAPANコース	2298	17	17	月風魔伝	1470
8	8	エスパードリーム	2187	18	18	勇士の紋章	1361
9	9	スマッシュピンポン	2180	19	19	グリーンベレー	1241
10	11	ゴルフUSコース	2148	20	20	ディープダンジョン 魔洞戦紀	1212

読者のご意見板

●『ドラゴンクエストII』を37回も終わらせたのは僕です。感動も何もありゃしねー。

福岡県　山本強　15歳

●『ボンバーマン』の爆弾を爆発させると、いかにもテレビをこわしているような快感を味わってしまう。

大阪府　衛藤真　？歳

●『ファミスタ』やりすぎの私は、時々野球中継を見ると、〝クロマティ〟を〝くろまて〟、〝篠塚〟を〝しのすか〟と言ってしまう。けっこー、こういう人はいると思う。

神奈川県　長岡美喜男　14歳

●『月風魔伝』の3D迷路でいきなり話しかけられると背すじが寒くなる。

静岡県　渡辺幸博　14歳

●『ドラスレIV』の、エンディング時のポチの動きは、しっぽをふっているつもりらしいが、尻をふってるとしか思えない。無礼なヤツだ。

富山県　江幡育子　20歳

●僕は『エキサイティングビリヤード』で、ボールを入れるかけは強いけど、けっきょく試合には負けてしまう。

兵庫県　拓植健司　15歳

●うちのお父さんは、『ファミスタ』がヘタです。だからお父さんとやるときは、ピッチャーは1人だけしか使わないでやります。それで勝つと200円もらえます。でも負けると、くつみがきを1週間やらされることになっています。でも僕はまだ負けたことがありません。

埼玉県　青木規安　15歳

●『ドラクエIII』さっそく予約しちゃったよーん。

千葉県　仁藤優子　15歳

ビデオゲーム TOP15

泣く子も黙るビデオゲームTOP15、今週のランキングはこーなりました。さて、街で見かけた新作情報のコーナーです。TVで大人気の『エアーウルフ』のゲームが出たぞ。横スクロールで、画面は『チョップリフター』に似てる感じなのだ。次にタイトーから、『妖怪道中記』と『カルノフ』をミックスしたようなゲームが出るぜ。それからもひとつタイトーで、『ダライアス』のきょう体を使ったニューゲームが出るらしいのだ。まだどんなゲームかわからんけど、まあ、あの形でブロックくずしってことはないだろうからね。発売が待ち遠しいね。

注目ソフト



7位 ドラゴンスピリット

難しいぜ！なんでこんなに難しいんだっこのゲームは。スモールを取れば勝ちだけど……。寒い。

★9月4日付

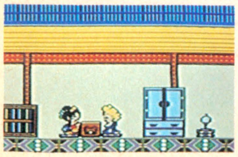
	今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
	1	3	アフターバーナー	セガ	3267
	2	1	R-TYPE	アイレム	1982
↑	3	8	1943	カプコン	1866
↑	4	11	リベンジ オブ ドー	タイトー	1518
	5	9	ファミリースタジアム	ナムコ	1237
	6	5	アウトラン	セガ	1162
	7	6	ドラゴンスピリット	ナムコ	1089
↑	8	13	スーパーリアル麻雀PII	セタ	963
	9	10	パーフェクトビリヤード	日本システム	822
	10	7	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	728
	11	15	対家麻雀感 六本木ライブ編	ニチブツ	667
↓	12	4	ライフフォース	コナミ	503
	13	―	ストリートファイター	カプコン	426
	14	12	まーじゃん館	ビデオシステム	321
↓	15	2	スーパーハングオン	セガ	284

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、プレイシティキャロット笹塚店(東京 笹塚)
プレイシティキャロットなんば店(大阪 難波)、プレイシティキャロット表町店(岡山 表町)

セガ TOP10

マークⅢユーザーのみんな、もう『ファンタジーゾーンⅡ』はやったかな？　前作とくらべてかなりグラフィックがきれいになったよね。ただちょっと惜しいのは、ボスキャラに魅力がなくなったってことかな。前のボスって、みんなデザインがどこかプッツンしててよかったのにな。でもまあゲームはおもしろいからいいや。

注目ソフト



5位 あんみつ姫

『あんみつ姫』ってさ、前からマンガで知ってはいたんだけど、やっぱカワイイよね。ウン。

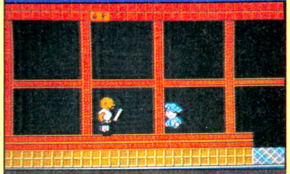
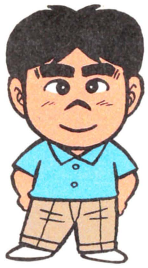
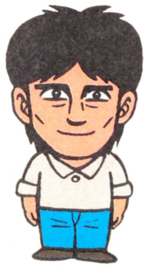
★9月4日付

	今回	前回	ソフト名	対応機種	得点
	1	1	ザ・プロ野球	マークⅢ	1827
	2	3	ファンタジーゾーンII	マークⅢ	1681
	3	2	アウトラン	マークⅢ	1423
↑	4	―	グレートバスケットボール	マークⅢ	1303
	5	4	あんみつ姫	マークⅢ	1216
	6	7	魔界列伝	マークⅢ	1109
	7	9	エンデューロレーサー	マークⅢ	1024
	8	5	ロッキー	マークⅢ	918
	9	―	グレートバレーボール	マークⅢ	822
	10	―	スペースハリアー	マークⅢ	435

●協力店　西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)

お買い物に便利 新作ゲーム

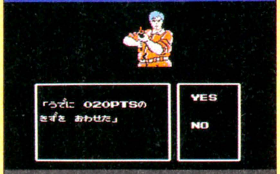
草木も眠るウシミツ時に、ユーレイが出るので有名な青山墓地付近を車でよく通る。

評論家 ＼ 作品		井出洋介名人の実戦麻雀  カプコン 6500円 カートリッジ 9月24日発売	つっぱり大相撲  テクモ 4900円 カートリッジ 9月18日発売	ファミリートレーナー マンハッタンポリス  バンダイ 4900円 カートリッジ 発売中
東府屋ファミ坊 	先日串揚げをいただいて、とうとう念願の2周目に突入した。総計42本。2周目に入ってから急に満腹になっちゃったけど、満足だったなあ。	5 対戦麻雀、リーグ戦、実戦問題の3つのモードがある2人麻雀ゲームだ。特徴は、専用パネルがついてることと、よくスポーツ新聞なんかに入ってる実戦問題がついてることかなあ。BGMもそれなりに豊富だし、麻雀が好きな人なら勧められるゲームだ。僕は4人麻雀の方が、好きだけどね。	7 コンピュータ相手の本場所モードと2人で遊ぶ対戦モードがあるんだけど、圧巻はなんといっても対戦モード。『ファミスタ』や『プロレス』の相撲版と思ってくれればいい。操作が単純なので、けっこう燃えるのだ。ただ、単純なだけに、飽きやすいかなとも思う。まあ今週の要注意ゲームだね。	4 足で操作するには、なかなかむずいなあ、というのが全体的な感想。ただ、コントローラーで遊ぶには、ちょっと中途半端な内容だし、うーん、困ったもんだね。ただ、今までのファミトレ路線の単純なゲームだと思ったら大まちがい。走るのだけに飽きた人なら、ってとこかなあ……。
水野店長 	先日、新宿で『ビバリーヒルズコップ2』を見た。あんなに大きな映画館なのに、音響設備がサイテーでやんの。もうちょっとお金かけてよー。	6 この麻雀ゲームの最大のウリは、専用の操作パネルが付いてるってことなのだな。ゲーセンにある麻雀ゲームみたいで、けっこう本格的な気分なのだ。ま、それはそれでいいんだけど、実際プレイするとき、いちいち手もとを見なきゃなんないってゆーのは考えオチであった。コマったなー。	8 スポーツもののゲームって、面白いやつがけっこう多い。ゲームに入り込みやすいからなんだろうか……と考えたりもするけど、ま、面白いならなんでもいいや。で、こいつもけっこう面白いと思う。基本的に、ゲームオーバーがないとゆーのが気に入った。やり始めるとキリがないけどね。	5 キワモノ路線をズンズンズンと突き進む『ファミトレ』なのだ。この『マンハッタンポリス』で、いったい何本目になるんでしょうか。やっぱり世の中には、『ファミトレ』シリーズしかゲーム持ってない人っているんでしょうね。不思議。でも、それはそれで、すごいエライことだと思うのね。
森下万里子 	1週間に、最低でも本を2冊にビデオか映画を2本、レコードかCDを2枚、これに費やすだけのプライベートタイムは確保したい万里子です。	6 8月に出た「麻雀家族」や「ファミリーマージャン」などとは好対称の麻雀ゲームです。前者はどちらかというと、初心者向けなのに対して、こっちは中・上級編という感じですものね。ある程度、麻雀を知っている人にはいいんじゃないかな。専用コントローラーが付いてるのが特徴的です。	7 まず気に入ったのが、醜名の入力。おすもうさんにありがちな漢字プラスおとぼけ風の漢字もあったりして、醜名を考えるだけでも楽しめちゃう。そして、取り組み前の場面で、力士が醜を踏んだり、お塩をパッと投げたり、芸が細かい。もちろん、取り組みだっていろんな技がしかけられるしね。	6 かなりシリーズ化してきたファミリートレーナーですけど、今度のは、マンハッタンを舞台にした、ポリスマンの追跡ゲームです。これまでと違って、かなりストーリー性があって、ゲームとして充分に楽しめるのがいいですね。マンハッタンの街を、自分の足で走りまわる感覚を楽しむべき。
ガスコン金矢 	職業、エディター。週末には活字を忘れる。男はこーありたいのだが、なぜか週末も仕事は追いかけてくる。息抜きにファミコンでもするかな。	4 麻雀ソフトとしては「麻雀悟空」あたりで完成の域に達したのではないかと考える。残るは、ゲームとしてグラフィック、操作性、付加価値の充実といったところだろう。で、このソフトでは専用コントローラーが付くのだが、操作性を高めるどころか不便この上ない。理解に苦しむところだ。	7 じっさいの相撲は好きじゃないけど、よくここまでゲームとして消化したなと感心した。まるで紙相撲の力士みたいなキャラクターもカワイク、動きもコッケイで相撲の嫌いなボクでも充分楽しめる。技も豊富でボタンの早押しというよりもタイミングが決め手だ。ゲームとしての完成度は高い。	4 ファミリートレーナーのシリーズもだんだんとゲーム色が強くなってきた。今回の『マンハッタンポリス』は泥棒をつかまえるというもの。しかし、専用マットの上では主人公がうまく動いてくれず悪戦苦闘を強いられる。コントローラーで操作できたら、どんなにラクかと思っちゃうのだ。

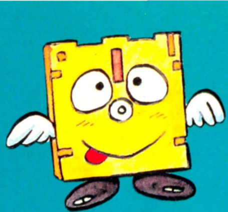
クロスレビュー

ちょっと怖いけどさ、街灯がついてるからまだいいよ。走ってて一番ヤなのは家も街灯もなーんにもない田舎道、これだ。

今週はこれを買え！

インドラの光	スターゲイト	新 鬼ヶ島(前編)	S.W.A.T.	
				
ケムコ 5300円 カートリッジ 10月8日発売	HAL研究所 3900円 カートリッジ 9月8日発売	任天堂 2500円 ディスクカード 9月21日発売	東映動画 5300円 カートリッジ 9月11日発売	
6 やっぱり『ドラクエ』が人気だったから、こういうタイプのゲームばっかり発売されるんだろうなあと思う。まあ、僕はRPGが大好きだから、基本的には歓迎なんだけどね。でもパソコンのはもっとバラエティーにとんでるし、ファミコンでもそろそろ新しいRPGに挑戦したいとも思うのだ。	**3** かなり、淋しい。ひと昔前のゲームの移植だから、ゲームとしての出来が違うのはもっともなんだけど、それにしても背景やキャラ、BGMがすごく淋しいんだよね。うーん。とくにアクションゲーム分野では、今のファミコンはちょっと抜きん出てるだけに、時代の流れを感じちゃったな。	**6** むかしばなしオンパレードのコマンド型アドベンチャーゲーム。そんなに難しくないから、忘れてしまったむかしばなしをおさらいするには、もってこいの教材って感じだ。圧巻はBGM。ディスクドライブに内蔵されているFM音源を駆使して、実にいい音を出している。聞く価値あり、だね。	**3** 戦闘シーンが長くて、かったるいんだよね。メッセージスピードもゆっくりだから、しらないうちに時間がどんどんたってしまって、悲しかったな。プレイヤーをしめつけて長時間遊ばせるのであれば、そういった機能上のしめつけではなくて、謎のしめつけにしてほしかったと思う。	RPGファンなら、ちょっぴりバランスが悪いけど『インドラ』、アドベンチャーファンなら『鬼ケ島』、スポーツゲームファンなら『大相撲』。今週はなかなか、バラエティーに富んでいて、迷っちゃうね。
8 『ドラクエII』に似ているって書くと、はたしてメーカーの人はよろこぶのであろーか、それともオコっちゃうのであろーか、とっても気になるところなのだ。でも、『インドラの光』は、『ドラクエII』に似ている。『ドラクエIII』が発売になるまでは、まずこれで遊んでるのがいいと思われる。	**6** 最近のゲームは、赤だとか緑だとか青だとか、すげーカラフルでいいんだけど、たまにこーゆーシンプルな画面見ちゃうと、逆に新鮮に感じてしまう。私なんかは、『ディフェンダー』とかでさんざん遊んだくちなので好きだけど、今のワコード（アコードじゃない）の人たちはどーなのかな。	**8** なんとか殺人事件とか、なんとかに消ゆとか、アドベンチャーゲームってゆーと、なぜか推理ものと相場が決まっていたのだ。そこへもってきて、『新・鬼ヶ島』の登場は、とってもウレシいかぎりだ。ストーリーも会話も登場人物も、みんなウィットに富んでいて、センスいいじゃんって感じ。	**5** ビルに立てこもったテロリストをやっつけるという、ワクワクしちゃうような設定なのだ。ゲームをスタートするともうそこは、やるかやられるかのすさまじい戦場となる。というわりには、戦闘シーンが気の抜けたようなシミュレーションになっちゃってて、つまんない。残念だと思うな。	『インドラの光』が、なんといってもよい。またしても正統派RPGなのだ。続いては、『新 鬼ケ島』がよい。だってアドベンチャーなんですもの。あと、『スターゲイト』もレトロでよい。そんなとこ。
7 最近あまりにこのタイプが多いので、書きあきちゃったけど、いわゆる『ドラクエ』タイプなのです。人と話をするときに向かい合わないとダメというのが少しめんどう。それに動きもちょっと遅いかもね。マップ上で敵のいる位置がわかるのが特徴かな。それなりに楽しめて、いいと思います。	**7** 見るからにアメリカのゲームという感じがします。Appleのゲームにも、こういうのありましたよね。小細工なしで、シューティングに徹しているのがいいな。程度としてもそれほど難しくないし、ストレス解消ゲームとしてもいいんじゃないかしら。本来のTVゲームらしくていいと思うな。	**9** アドベンチャーゲームなんだけど、"謎解き" というよりも、絵本を読んでいるような感じ。とてもほのぼのとしていて、万里子はいっぺんで好きになってしまいました。画面の変わり方とか、マルチウインドウが掛け軸の形をしていたり、そのへんの凝り方なども、さすが！ という気がします。	**6** ゲーム性としては、3D迷路あり、シミュレーションバトルありで、面白いんじゃないかと思います。でも万里子としては、あからさまに人間同士が殺し合うというゲームは嫌いです。サバイバルゲームがはやっているから、こういうゲームが出ちゃうんだと思うけど、うーん、やだなぁ。	今回の万里子のオススメは、『新 鬼ケ島（前編）』です。早くも後編に期待しちゃいますね。あと、『インドラの光』もオリジナリティには欠けるけど、おもしろいと思います。『スターゲイト』もいいな。
6 オーソドックスなRPGだけど、ウケを狙って妙にケバケバしたところがないのが好感を持てる。これといって目新しさはないが、ていねいに作られているので、じっくり取り組みたい気にさせてくれる。ただ、宿屋や食べ物屋は町の入り口付近に作ってほしかったね。移動に時間がかかるもの。	**6** もうかなり昔のこと。ゲームセンターに「ディフェンダー」というゲームがあった。それをアタリ社が移植して「スターゲート」になり、今、ファミコンゲームとして蘇った。グラフィックに凝ったゲームが多い中でワイヤフレームの画面はかえって新鮮だ。数年たった今でも面白さは変らない。	**7** 文字を表示する掛け軸ウインドーが斬新だ。しかし、長い間プレイしていると、閉じたり、開いたりが少々目にうるさく感じる。このゲームの場合、面白いと感じるかどーかは人によって様々だと思うが、いままでのゲームにはない新鮮な感覚があり、一度はプレイしてみる価値はありそーだ。	**3** ビルに籠城しているのがテロリストだとしても、人を殺すのは気分がいいもんじゃない。敵をつかまえると、尋問で情報を聞き出すことができるが、非常手段として殴る、WIR、自白剤などを選ぶことができる。ボクにはちょっと堪えられない、銃器に関する知識もないのでSWATとしては失格だな。	往年のゲームセンター少年なら、『スターゲイト』はぜひともコレクションのひとつに加えたい代物だ。部屋の照明を落とし、テレビの輝度をめいっぱい上げてプレイすると、気分はもう……。

※数字は10点満点の総合評価です



SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

ゲエセン上野の出前千丁(しお味)





●夫婦アクション

遠い遠い昔から語り継がれた伝説――。悪の大魔王ビュドノスにさらわれたグリーク王国の姫アフロディテを救出するため、正義の騎士ポポロンはアトス山の奥地にある魔城へと向かっていた。しかし、それは大魔司教ガリウスの罠だったのだ。MSXで人気爆発の『魔城伝説II』が、ファミコンになって帰ってきたのだああっ!!

徹底追究 ファミコンVS MSX

今、現在、日本の家庭を侵略しているゲームマシンの代表というと、ファミコン、セガマークIII、MSXあたりであろう（MSXをゲームマシンと呼ぶのには若干抵抗のある私だが……）。

このうち、ファミコンとMSXのゲームを両方とも開発しているメーカーってゆーのがこのところ、結構多い。今回紹介するコナミをはじめ、タイトー、アイレム、ポニー、エニックス、ハドソン、HAL研、アスキーもそうだなー、うわ、こりゃ、結構じゃすまないわ、むちゃくちゃ多いわ!!　これから出す予定のメーカーもエス・エヌ・ケイとかカプコンとかいくつかあるし。

こう、両方開発しているメーカーが多いと、ファミコンからMSXへ、MSXからファミコンへと移植されるソフトも多くなってくるのは自然のなりゆきとゆーもの。んでもって、この『魔城II』も、MSXからファミコンに移植された1本なのである。そこで、今回はいつもと趣向を変えて、MSXとファミコンの比較みたいなものをやってみたいと思う。

まず、ファミコンとMSXの比較で一番にいわれるのが"グラフィックの表示能力のちがい"だ。特に、スプライトの差。このページに載っている数点の画面写真を見てもわかるように、ファミコンのほうが1枚のスプライトに使える色数が多いので、美しく見えるわけ。背景（通はBGと呼ぶ）は、見ためではそれほどの違いはないみたい（だが、実際の構造はぜんぜん違ってたりする）。

次に音。ファミコンとMSXでは載ってる音源が違うので、音色の感じが違うのはあたりまえだが、その構造上ファミコンのほうがノイズを自由に使えるのだ。だから、コナミのゲームでも、ファミコンのほうがノイズの使いかた――特にリズム――がハデなのである。

と、このへんの常識をふまえて、ファミコン版、MSX版両方の『魔城II』を比べてみるとおもしろいかなー、なんて思うのさっ!!

『魔城II』の場合、ゲームの内容というか、しなければならないこと＝目的は、両機種用とも同じである。パンパースちゃんを助けるってゆーやつね。でも、プレイしてみると、なんか違うんだよね、雰囲気とかが。私はMSX版は最後まで行ったんですよ。なのに、ファミコン版のほうでは、最初のボスが倒せない。よーするにむずかしーんだな。私にいわせれば、ファミコン版のワールド1は、MSX版のワールド6くらいのむずかしさがある!!

今までのコナミの移植版ゲームを見てて思うのは、あとから出たやつのほうがむずかしくなってるってことなのだ。たとえば、『がんばれゴエモン』や『悪魔城ドラキュラ』。これらはともに、ファミコン、MSX2の順に発売されたのだが、それぞれ、MSXのほうがファミコンの5倍くらいむずかしーのだ。

で、実際のところ『魔城II』のMSX版とファミコン版では、どこがどのように違うか？　まず、

主人公のちがい

このよーに、ひとめでわかるとーり、MSXでは2頭身、ファミコンでは3頭身だ。色みはやっぱりファミコンのほうが多くてきれいである。しかし、個人的にいわせてもらうと、MSXのほうがかわいいので好きだ。

ポポロン



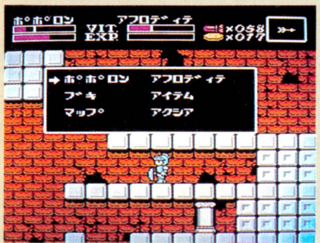
ファミコン　MSX

アフロディテ



ファミコン　MSX

アイテム選択画面のちがい

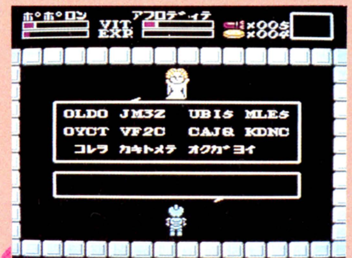






この画面では、MSXのほうがハデだよな、絶対。ただ、これだと、どれがどーゆー役目をするのかがいまいちわからない。ファミコンは字だけど、これでも役目がよくわからんなー。

パスワードの長さのちがい





ファミコンは32文字、MSXは45文字だ。まあ、MSXはキーボードから入力できるからラクだけど、でも、やっぱり長いのはやだな。



ファミコン版のほうが、マップが広い。ワールド1の中でさえ、まいごになってしまいそうな広さである。次に、キャラクターの感じ。主人公のポポロンとアフロディテがMSX版では2頭身、ファミコン版では3頭身なのである。ゆえに、ファミコン版のほうが大人っぽいのだ。そして、つけ加えるならば、私のまわりの人間はMSX版のキャラクターのほうが好きだとゆーことだ。まー、それは好みの問題だけどさ。

そして、最後に『オホーツクに消ゆ』で19曲も作曲しておきながら音楽理論をまったくしらない私としては、音楽の違いをあげておきたい!! 曲自体はMSX、ファミコンとも同じなのだが、個人的にはMSX版のほうが絶対いいと確信する。シンセ風ドラムやディレイなどのエフェクトが、聴いてて実に気持ちよいの。ノリがいいんだな。ファミコン版は、ベースラインがノッペリしてて、あんまり気持ちよくない!!

ところで、さっき私は「MSXではすべての面をクリアーした」と書いたけれど、これにはウラがあるのです。MSXではカートリッジを差すところが2つあって、『魔城II』と『コナミのゲームを10倍楽しむカートリジ』という2つのソフトを差し込んでゲームを始めると、カンタンになるのだ——!!

だから、さっきもTACO.Xと話をしていたのだが、ファミコンにもそーゆーソフトがほしいっ!! コナミさーん、ぜひ、ファミコンで、『コナミのゲームを10倍楽しめるディスクカード』を作ってくださいな。

うわおっ、話がむちゃくちゃそれてしまった。

それでは、『魔城II』のゲームシステム自体を考えてみよう。

『魔城II』はいわゆる迷路型のアクションゲームである。ここで、このゲームが好きな人と嫌いな人がある程度分かれてしまうと思われる。つまり、迷路型ゲームの宿命として、プレイヤーにある種の忍耐力がなければ、すぐ**あきらめ**られてしまうからだ。どんなにどんなにがんばっても堂々巡りじゃ、やる気がうせるというもの。そして、その点がMSX版では、ちょうどいいバランスを保っていたのである(と私は思う)。それは、ただ単に制作者の妥協点と私の許容点が一致したにすぎなかったからなのかもしれないが……。ただ、裏をかえせば、ファミコン版のほうが長く遊べるということなんだけどね。

ただ、1つだけどうしてもガマンできないことがあるっ!! パスワードの文字が読みにくいのだっ!! 特にCと0、8とS、KとXが似ている。そのせいで、苦労して育てたポポロンちゃんとアフロディテちゃんが、あの世へ行ってしまった……。文字フォントをカッコよくするのはいいけど、あまりに凝りすぎて読みにくいのは、これからはやめてくださいね。

■評／ゲヱセン上野(ゲヱセン上野)

常磐ハワイアンセンター!!



この背景を見ていると、常磐ハワイアンセンターのプールでおぼれかけたのを思い出してしまう私なのである。

今号の一句

パスワード
まちがえちゃったら
ドヒーだよ

安堂

■コナミ
■4900円(カートリッジ)

■クロスチャート■

	ゲーム性	BGM	グラフィック	操作性	熱中度	お買い得度
(評者1)	6	5	5	7	7	6
(評者2)	8	8	6	6	8	8
(評者3)	7	7	6	6	7	7
(評者4)	6	6	5	7	5	6

※数字は10点満点の評価です。

●ランディ・斉藤の個性派センターフライレビュー



どんな機種のコンピュータでもたいていは用意されているゲームソフト、マージャン。ゲームバランスという点ではとても優れている。さすが、中国4000年の歴史だ。ファミコンに移植しても面白くなるのは当然!?

●CAI搭載型(!?)2人マージャンソフト

個性がなけりゃ、麻雀じゃないっ!!

マージャンをしていると、対戦相手の性格ってのがよーくわかる。徹夜マージャンなんかになるとなおさらだ。
「あっ、テンパイしちまった。安い手だけど、まーいーや。リーチ」
「安い手でリーチなんて、千点棒のムダだな。オレがいただいてやるよ、その千点棒。追っかけリーチ、ホイ」
「あっ、それロン。リーチ、一発、タンヤオ、ピンフのサンショク」
「げっ。うそつき!!　どこが安い手だっ!!」
「役満より安いよ〜ん」
てなぐあいに、その人の持つ性格が露骨に出てしまうもんだ。マージャンとゆーゲーム自体、とってもおもしろいものだし、打ち方なんかにも人それぞれ個性があって、遊んでいて飽きないゲームだね。徹夜でマージャンしてしまう気持ちもよーくわかる。

私なんかもマージャンは大好きで、相手がいない時なんかはファミコンのマージャンをしてひとりで盛り上がっちゃったりする。ファミコンのマージャンでも、最近は対戦相手の打ちかたにクセがあったりして、一昔前のマージャンソフトとくらべると一段とおもしろくなった感じだ。やっぱり対戦相手に個性みたいなものがあると、盛り上がりかたがぜんぜん違う。

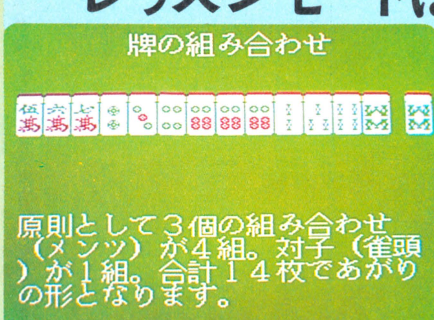
この『ファミリーマージャン』も対戦相手に個性を持たせたマージャンソフトの中の一本だ。どのくらいクセがあるのかな、ワクワク。てなわけで、とりあえずファミコンのスイッチON。タイトル画面が出て、バックには中華風のBGMが流れる。

マージャンってゆーと、中国。ちょっと安直な気もする。中国じゃマージャンは禁止されてんだけどね。まっいーか、雰囲気も出てることだし。もしBGMがロックやフュージョンだったらちょっとヘンだしね。と納得しつつ、タイトル画面を見ると〝レッスンモード〟とゆーのがある。これがウワサに聞く〝ファミコンカートリッジにマージャン入門書をまるごと一冊入れちゃったモード〟ってやつだな。マージャンの基礎をなかなかわかりやすく解説してくれて、初心者にはうってつけだな、これは。でも、私は今さらマージャンの勉強をしなくてもマージャンはよーく知ってるし、〝勉強スル〟とゆーことが好きじゃない人なので、このモードはパス。いきなり実戦モードで遊んじまうのだ。カモン、コンピュータ。やっつけてやるぜ。

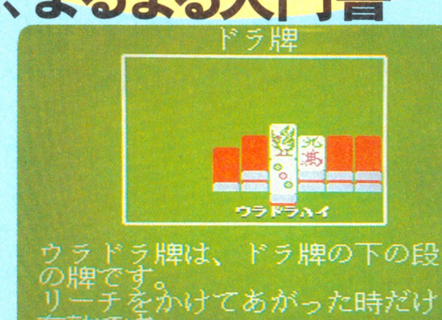
まずは小手調べ、とゆーわけで6人の対戦相手のうちでいちばん弱い、マージャン歴3ヵ月の〝ひでみ〟と対戦。〝ひでみ〟は18歳。ふーん、マージャン覚えたてなの。ところでキミ、カワイイね。どこに住んでるの、電話番号は？　おっと、そんなこたぁ関係ねーや。この〝ひでみ〟の打つマージャンは、ほんとにマージャン歴が3ヵ月のマージャンなのだ。テンパイすれば、即リーチ、役牌があればノミ手で上がり、得意の待ち牌はドラ単騎だったりする。オレも昔はこんなタコマージャン打ってたっけな、フッ。

いけねえ昔のことを思い出しちまったな。オレもトシをとっちまったぜ。でも、トーシローさんにゃまだまだ負けないのさ、リーチだぜ。リーチ、おろっ、リーチはどーやるのかなっ？『ファミリーマージャン』では、✚ボタンの上下左右で、リーチ、カン、チー、ポンを選ぶ方式を取っているんだけど、これがけっこークセモノなのだ。ときどきポンとチーをまちがえたりしてしまう。ちょーっと使いにくい感じがするんだよねー、このコントロール方式。やりかたを覚えてしまえば、問題ないんだけど、もっとわかりやすい方式にしてほしかった。コマンド選択式がよかったな、ブツブツブツ。とグチば

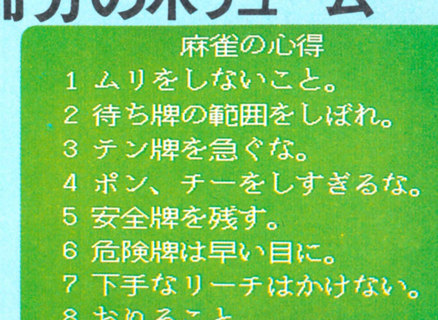
レッスンモードは、まるまる入門書一冊分のボリューム



⬆このよーに、礼儀正しく解説してくれる。マージャンをまったく知らない人でも、点数計算できるまでになる。



⬆マージャンしていて多く出くわす場面ほど親切に解説してある。図がアニメーションするのでわかりやすい。



⬆これが極めつけの、マージャンのオキテだ。このオキテを守っていれば、友達とマージャンしても負けないぞ。

かり言ってるのも話に発展性がないけれど、よくない所は、よくない、とハッキリ言うことも大切だネ(なーにが、だネ、だ。自分で自分をフォローするんじゃない!! :編集部)

話がそれてしまったが、このゲームに登場してくる対戦相手の6人が6人とも、それぞれ違った強力なクセを持っている。いちばん弱い対戦相手の〝ひでみ〟なんかは、一見単なるタコマージャンなんだけど、コンピュータのソフトウエアでその〝タコマージャン〟の味を出していると考えると、これはスゴイことだ。対戦相手が強い奴になってくると、なかなか手ゴワイ、というより歯が立たない。ゲーセンのマージャンのよーに、ただやみくもに強いだけじゃなくて、納得のいく上がりをする。マージャンがうまい人などが、見ためも美しく、納得のいく手を作るよーに、このゲームでも強い対戦相手はスマートなマージャンを打つのだ。

マージャンの打ちかたのクセや強さなどで、微妙に、人間性のよーなもの(いわゆる個性だ)をシミュレートしているとゆー点では、非常に凝った作りをしたソフトとゆー感じだ。そーゆーところに凝っていることが、単なるファミコンのふたりマージャンを格段と楽しくさせているように思う。

遊んでいて楽しいゲームというのは、ゲームバランスがいいとゆーのは当然として、そのほかには、登場してくるキャラクターの個性が豊かであるということが要素として加わっている。敵キャラクターの動きのパターンが多いとか、このキャラクターはすぐ逃げてしまうとか、ばあすがホームランを打つとか、えがわの球はよくまがるとか、みんな、キャラクターの個性だ。キャラクターの個性が細かく設定されているほど、ゲームは味わい深いものになっているよーな気がする。はやりのRPGなども、凝りすぎたシナリオのものより、明快なシナリオの上に登場してくる個性豊かなキャラクターといろいろな形で接触する、という所に重点をおいたRPGの方がおもしろかったりする。

RPGやアドベンチャーゲーム、シューティングゲームにいたるまで、今やキャラクターの個性はかなりのウエイトで加えられているのに、マージャンソフトの対戦相手に個性があるのはこのソフトと『麻雀悟空』だけとはどーしたことなのだろーか。いまごろになって、キャラクターに個性を持たせたマージャンソフトが出てくるとは。とにかく、マージャンファンの私としては、そんなマージャンソフトが出てくれただけでうれしい。今までの空しいコンピュータマージャンと違って、熱くなれるマージャンができるよーになったことだけでバンザイなのだ。

この『ファミリーマージャン』、売りの部分はきっと〝レッスンモード〟なのだろう。〝レッスンモード〟は、マージャンをよく知らない人にとっては、ありがたいほど親切にマージャンを教えてくれて、とってもいいんだけど、6人の対戦相手にあれだけの個性を持たせてあるのだから、いっそのこと〝レッスンモード〟なんかはぶいて(まあ、なんて過激)、対戦相手にもっと個性を持たせてしまえば、私としては夜も寝られないほどうれしい。たとえば対戦相手にシャレばっかり言って笑わせようとする奴が出てきたり、マージャンに負けても点棒を出さないヘソまがりが出てきたり、チョンボばっかりやってる奴がいたりしたらとても楽しくコンピュータマージャンで遊べるよーな気がする。まあ、そこまでは無理かな?

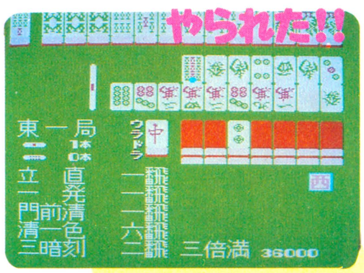
そんなことはともかくとして、このゲームの中に登場してくる対戦相手、ひとクセもふたクセもある奴ばかりだ。タコマージャンしか打てない奴をはじめ、ホンイツ狙い、イッパツ狙い、師匠のおやじなんかは役満ばかり狙っているとゆー大クセ野郎なのだ。ふつうのマージャンソフトに飽きてしまった人、クセのある相手とマージャンしたい人にはオススメの一本だね。

ワシが師匠だ!!

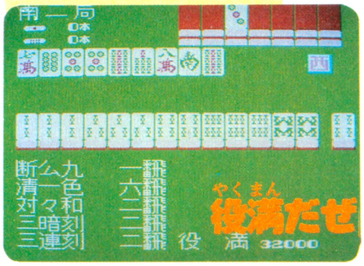


麻雀歴・35年 ★★★★★★
得い技・役満一筋
性　格・調査中

ワシのマージャンは35年間の経験から生み出された、いぶし銀のよーなマージャンじゃ。まぬけなマージャンを打つ若いもんにはぜったい負けんぞ。頭ははげてるが、脳ミソはまだまだおとろえておらんぞ。勝てるもんなら勝ってみろ!! 役満ブチ当ててくれるわい!!



➡うーん。ビシッとえりを正したよーな上がりだ。これをやられたらぐうの音も出ない。



➡こっちも負けてはいられない。数え役満なんて、めったに見られる手じゃないのだ。

■評/ランディ・斉藤

■ナムコ
■3900円(カートリッジ)

■クロスチャート■

	ゲーム性	BGM	グラフィック	操作性	熱中度	お買い得度
	4	5	7	4	7	6
	6	6	6	7	6	6
	8	6	7	8	8	8
	4	4	6	6	5	5

※数字は10点満点の評価です。

弱い〝ひでみ〟



麻雀歴・ 3ヶ月 ★
得い技・ニコニコ勝負
性　格・とにかく陽気

あたし〝ひでみ〟、18歳よ。よろしくネ。まだマージャン覚えたばっかりなの。だから、みんなからタコマージャンって言われるけど、別に気にしてないわ。弱い、弱いって言われるけど、たまには大きな手も上がるわよ。でも、私が相手の時は手かげんしてネ。

女博徒〝さゆり〟



麻雀歴・ 5年 ★★★★★★
得い技・一発狙い
性　格・きまぐれ

私とマージャン打つ時は、気をつけないと痛い目を見るわよ。よく、マージャンはプロなみだって言われるわ。私、リーチはめったにかけないの。たいていはダマテンしてるのよ。でも、ときどきリーチをかけたりもするわ。私って、気まぐれなのよね、ホントに。

聖闘士星矢 黄金伝説

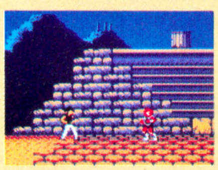
星矢ファンの諸君！　もうこのゲームにはまりきっていることと思うけど、どこまで行けたかな？　シミュレーションの戦闘場面に苦労してるなんてことはないかい？　そんな君のための6ページだぞ！

●バンダイ　発売中　5500円

これがゴールドクロスへの道だ!

聖域での修行

まずは、このゲーム独特のバトル方式になれるため、聖域で師匠の魔鈴さんから特訓をうけるのだ。物語のイントロだね。



魔鈴さんはあまり強くない。手かげんしてるのかなあ？

ペガサス聖衣決定戦

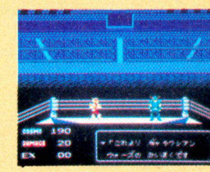
修行時代のライバル、カシオスと、ペガサス聖衣を身にまとう権利を争って戦うのだ。ここで勝てば、君は聖闘士となれる。



星矢、カシオスの因縁対決。負けると特訓のやりなおし。

銀河戦争

聖衣を手にして日本に帰った星矢を待ちうけているのがこの銀河戦争。他のブロンズ聖衣たちと、黄金聖衣をめぐって戦う。



ここからが本番！　敵が急に強くなるけどがんばろう。

暗黒聖衣出現

銀河戦争の後半、フェニックスとその手下の暗黒聖衣が現われ黄金聖衣を奪って行く。その聖衣をめぐって富士の風穴で対決。



戦いの舞台は、街から富士の風穴へとうつっていく。

沙織さらわれる

沙織が何者かによって誘拐され、教皇の命によって聖矢たちを狙う白銀聖衣が次々と現われる。そして戦いは聖域の山岳へと。



この事件がきっかけで沙織の正体がわかる。なんと!!

聖域・十二宮の戦い

いよいよ諸悪の根源と思われる教皇を追い、聖域の十二宮へと向かう。各宮は、最強を誇る黄金聖衣がひとりずつ守っている。



いよいよゲームも大詰め。黄金聖衣は相当に強いぞ！

星矢とその友となる聖闘士たち

銀河戦争で１度は戦うが、後に星矢と厚い友情で結ばれ、助けあうことになる青銅聖衣の4人。たのもしい聖矢の味方だが、ゲーム上でも、聖矢のかわりに敵と戦うことができるのだ!!



ドラゴン紫龍

中国からやって来た拳法家みたいな聖闘士。青銅聖衣最強の拳と盾を持つ。

○必殺技
廬山昇龍覇



○修行地
中国　五老峰



アンドロメダ瞬

戦いを好まない平和主義者。その武器ネビュラチェーンも、防御力主体だ。

○必殺技
ネビュラチェーン



○修行地
アンドロメダ島



ペガサス星矢

おなじみ、主人公の星矢だ。行方不明の姉を捜している。正義の熱血漢だ。

○必殺技
ペガサス流星拳
ペガサス彗星拳



○修行地
ギリシャの聖域



キグナス氷河

極寒に育ったクールな聖闘士。冷気を友とし、武器とする。多彩な技を持つ。

○必殺技
ダイヤモンドダスト
氷結リング



○修行地
シベリア



フェニックス一輝

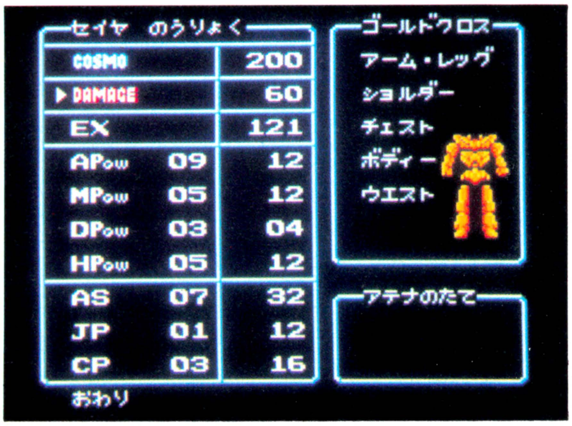
青銅聖衣最強の戦士。暗黒４を率いて邪悪に走るが、後に聖矢の友となる。

○必殺技
鳳凰幻魔拳
鳳凰天翔



○修行地
デスクイーン島

戦闘に勝って能力アップだ!



上の表が聖矢の能力表だ! コスモとダメージ、EXとその他のパラメーターは戦闘時以外いつでも調整できる。右の列は、UPに必要なEX。

COSMO(コスモパワー)	最も重要なパラメーター。これが0だと戦闘不能になってしまう。常に十分ためておこう。また、聖衣を身につけると移動画面でもコスモを消費するぞ。
DAMAGE(ダメージ)	生命力を表わす。能力が高まれば最高値も上がるが、戦闘で消費し、0になるとアウトだ。コスモを使って回復したり、病院へ行って直してもらおう。
EX(経験値)	経験値が増すことによって星矢は成長するのだが、状況に応じて好きなように成長させることができるのだ。各パラメーターは戦闘時以外自由に増減可。

A pow(攻撃力)	攻撃した時、相手に与えるダメージの大小に関係。最優先したい。
M pow(移動力)	攻撃の順序、逃げる、かわすなどに影響する。優先度は低い。
D pow(防衛力)	防御力。これを増やさないことには強い敵には歯が立たないぞ!
H pow(精神力)	技のレベルに影響するパワーだ。必殺技は、ここを使って出すのだ。
AS(拳のスピード)	こちらの攻撃が相手に命中する確率に影響。移動モードにも関係。
CP(聖衣の強度)	聖衣装着時に増す防御力の程度に影響する。意外と重要だぞ!
JP(ジャンプ力)	敵の攻撃をかわすのに必要なパワー。移動画面のジャンプ力にも影響。

能力振り分けのコツ

状況の変化にあわせパワーアップしよう

左上の能力表を見ても、最初は何をしていいかわからないかもしれない。プレイするうちになれるとは思うが、何をするのかという目的によって、あらかじめ設定したい。

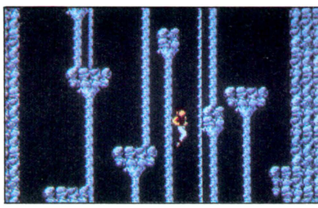


細かいことだが大切だ!

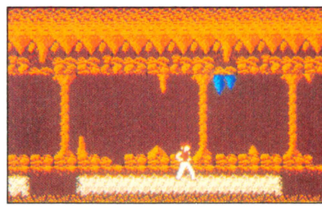
一度戦って負けた敵には、能力値を変えて再挑戦だ! A Powを上げて一撃必殺!! 積極的に攻めていこう!



移動画面の敵には意外と苦しむ。ASをしっかり上げておこう。



富士風穴の落とし穴に落ちるとダメージが。JPで脱出だ。



地形が険しい時は、必ずJPをアップ。臨機応変にいこう。

移動画面でコスモと能力を高めろ!

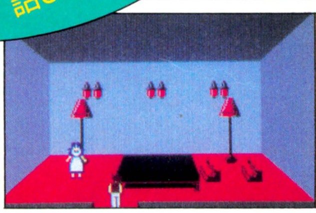
とにかく人を捜して話しかけよう!!

コスモは人と話すことによって増やすことができる。ただし、会話すべてではなく、決まった会話のみ。コスモをくれる話し相手を移動画面で捜し出そう。木戸邸は特に注意。

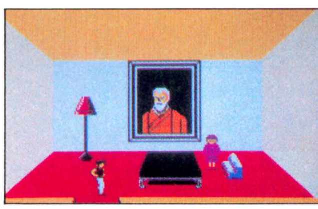


ザコでもEXはあるぞ!

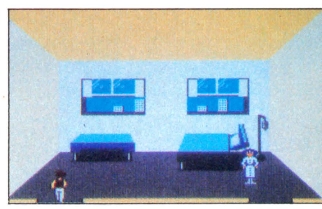
次の相手と戦う前にどうしても経験値がほしい。そんな時は移動画面のザコでかせぐテもある。ただし慎重に。



木戸邸にはこんな部屋がいくつもある。何度も足を運ぼう。



ゲーム進行の指針を与えつつ、コスモまでくれてしまう沙織。



ダメージ値の残りをコスモにまわしてから病院に入るように。

さあ、実戦にチャレンジしよう!

いよいよシミュレーションバトルの開始だ!

◉聖矢の師・魔鈴との特訓で戦いのコツをつかもう!

まずは能力値の振り分けだ



◆シミュレーションモードに入る前に必ず能力表を見るくせをつけよう。この段階では変えられないけどね。

コスモパワーの振り分けで勝負が決まる!!



◆まずは相手の能力表を見る。長く見ているとコスモを消費するので、メモするといい。敵の攻撃力が高ければ防御力を高めて戦おう。



◆やたらと目盛りを上げてもコスモを無駄遣いするだけ。はじめは防御力を高くしておいて、相手の出方をうかがえ。強敵の時は別。

さあ、攻撃だ!



◆必殺技はパンチでしか出ないが、この程度のコスモ配分では必殺技にならない。そんな時はキックが有効だ。

"ふせぐ"か"かわす"か!?



◆「かわす」は、MP、JP共にかなり高くないと成功しない。基本はあくまで、「ふせぐ」だ。それが確実。

今度は強気で攻めよう



◆相手の攻撃力がたいしたことないとわかったので、強気で攻めの配分をしてみた。これなら必殺技も……。





◆出た!! ペガサス流星拳! やっぱり必殺技は敵に与えるダメージが段違いだ。魔鈴さんもほめてくれた。

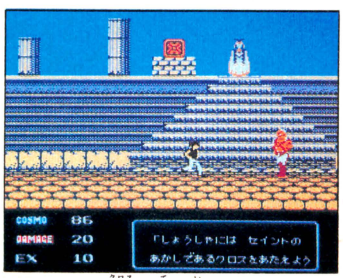
基本的戦闘パターン

コスモ配分のやり方は、攻撃型と防御型の2パターン。どちらか決めて攻めよう。余裕があればすべてフルにしてもいいけどね。

一撃必殺型 APとASに重点を置いて一発勝負にかける! 銀河戦争にはコレ!

反撃型 防御に重点を置くのだが、かなり成長していないと実は危険な作戦。

◉カシオスは腕だめしにちょうどいいぜ!



◆ペガサスの聖衣を手に入れるためのトーナメント、その決勝戦が対カシオス戦なのだ!! 力はあるが、たいしたヤツじゃない。楽勝!



◆読者は知っていると思うが、彼と聖矢の間にはいろいろあったらしい。

◆この時点での聖矢と同じく、カシオスも聖衣を着ていないので弱い。



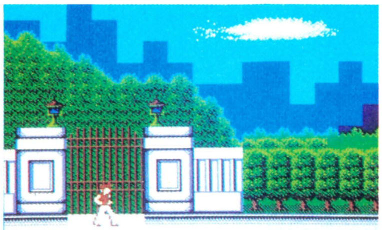
◆聖矢はめでたく聖闘士として認められた。聖衣をもらったら、日本へと向かおう。

聖衣を手に入れた!!

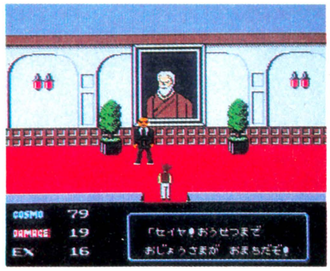
銀河戦争に勝ち抜けっ!!

●黄金聖衣を手に入れろ

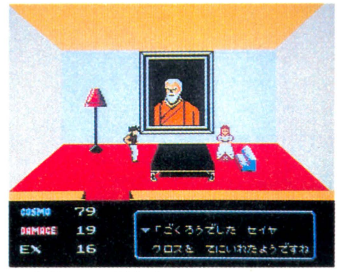
日本に帰ってまず行くべきなのが城戸邸。これはストーリー上必然があるのだが、よくわからない人は原作を読むようにしよう。よりいっそう楽しめちゃうぞ！



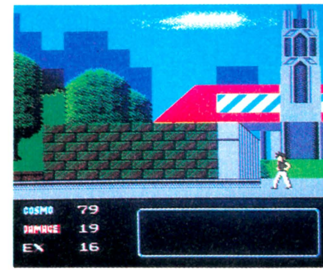
◎沙織お嬢様の待つ城戸邸へ



⬆城戸邸に入ってまず出会うのが執事の辰巳だ。応接間は右の方にあるからね。

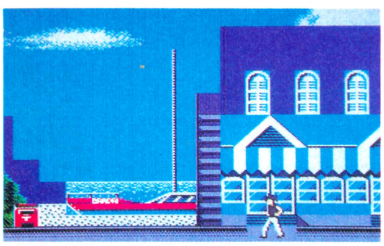


⬆沙織さんは応接間で待っている。そして聖矢は次なる戦いのことを教えられる。



⬆沙織さんに言われたとおり、孤児院に行ってみよう。聖矢の育ったところだ。

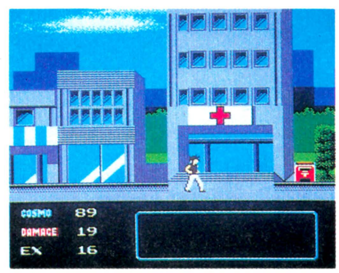
東京市街は、一応かんたんなマップを作っておこう。この時点ではたいして行く場所もないが、あとになって、いやでもあちこち歩き回らなければならなくなる。



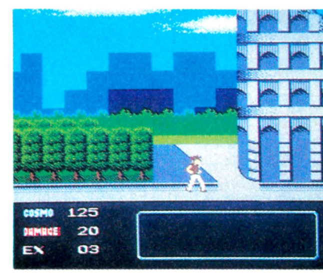
◎移動で行けるところはすべて行ってみよう！



⬆孤児院の外観。そんなによく来るところじゃないけど、裏から海岸に出られる。



⬆何度も何度もお世話になる病院だ。最低限この場所だけはしっかりおぼえよう。



⬆ここがグラードコロッセオ。コスモは十分か？　ダメージは？　よし突入だ!!

3人とも手強いぞ！

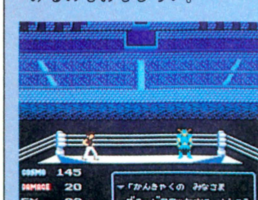
いよいよグラードコロッセオにて、銀河戦争の開幕だ。ここで出会う青銅聖衣たちは、これまでの敵とはわけが違う。攻撃力が高いぞ。１試合終えるごとに、街へ戻ってコスモとダメージの回復を図ろう。ここからが本番だぞ！

対ドラゴン戦

まずたいていの人は、ここでいきなり病院行きになる。もう、これからしばらくは、持てる力の限りをつくして戦うしかない！

➡大物の相手の時は「たたかう」前に「はなす」を試してみるのもおもしろい。





⬅この画面の時、相手に近よる前に聖衣を装着しておこう。

⬇左腕の盾がチャームポイント！　ドラゴン紫龍の立ち姿だ。

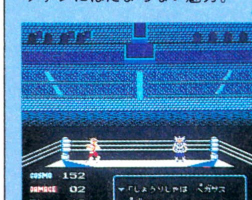


対キグナス戦

ドラゴンよりさらに強くなっている。ドラゴン戦で得た経験値をどう使うかがポイントだ。よ～く考えてから戦おう！

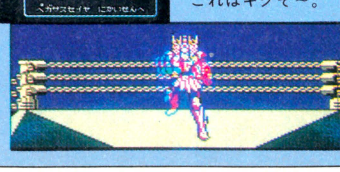
➡アップのグラフィックがなかなかよくできていて、ファンにはたまらない魅力。





⬅この画面で左に行くと外に出られる。体力を回復しよう。

⬇ダイヤモンドダストを放った瞬間だ。これはキクぞ～。

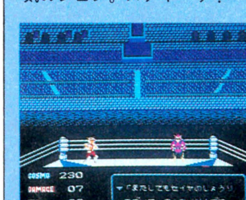


対アンドロメダ戦

前のキグナスとそう変わらない強さだから、攻撃力に重点をおけば、まず間違いなく勝てるだろう。しかし油断は禁物だよ！

➡甘いマスクと優しい性格で、おたくな女の子にも人気のシュン。ステキ～ッ！





⬅いよいよ３回戦。事実上、銀河戦争最後の戦いとなるのだ。

⬇床でとぐろをまくチェーンが、アンドロメダの主力武器。



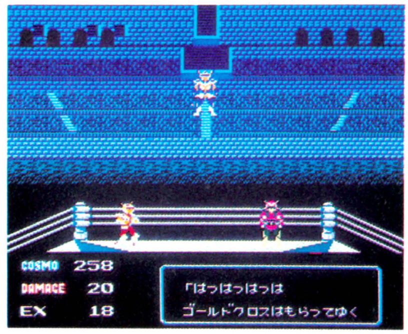
黄金聖衣をとりかえせ!

●暗黒聖闘士との戦い

銀河戦争後半、参加を予定していたフェニックスの一輝が突然現われ、黄金聖衣を奪って去って行く。聖矢たちは、ただちに後を追った……。フェニックスと暗黒聖衣軍団の登場だ。こいつらは強いぞ!

一輝の影武者を追え!!

フェニックス一輝には、5人の影武者がついている。黄金聖衣は分解され、パーツごとに一輝と5人が持ち去った。まずは影武者の後を追うのだ!

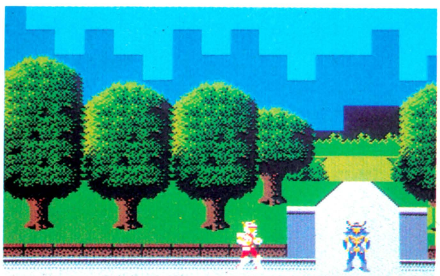


フェニックス登場!

⬅聖矢と瞬の決戦の最中に、突如出現したフェニックス一輝!! 瞬の兄である一輝がどうして悪に走ったのか!?



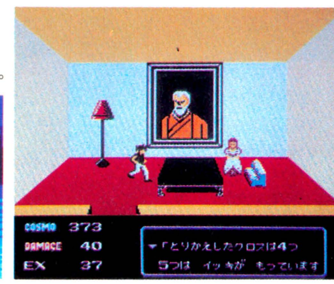
⬅なんとも華麗なフェニックスの聖衣を身にまとった一輝。こいつはとにかく強いぞ!



⬅影武者の後を追い街を探すと、ほら見つかった。聖衣を返せ!



⬇フェニックスにそっくりだが、色は暗黒。一輝の影武者のひとり。

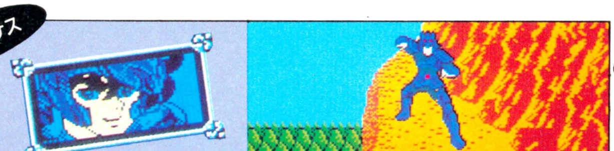


⬅一輝たちの挑戦状の内容を沙織さんが教えてくれるのだ。

ブラック4との戦い

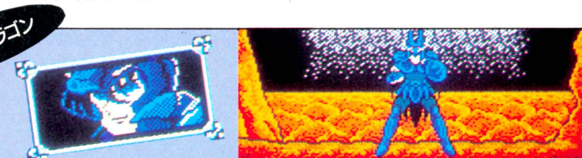
暗黒聖闘士とは、悪の道に堕ちた青銅聖衣の戦士たちだ。実力は青銅聖衣と互角。ゲームの上でも、着実に能力アップしていれば十分に勝てる相手である。

ブラックペガサス



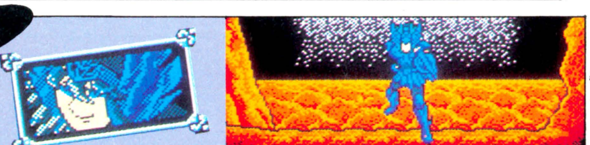
●聖矢に対応する暗黒聖衣。必殺拳の黒死拳は、じわじわと体を蝕む恐ろしい技だ。

ブラックドラゴン



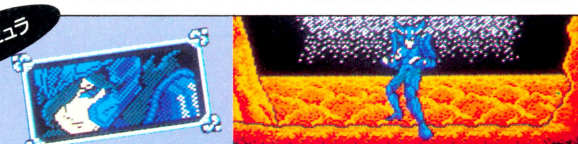
●原作では、"伏龍"と呼ばれる双子の兄が暗闇の眼の役目をする強敵だったんだけど。

ブラックスワン



●キグナスと同じような技を使うが、はるかに実力で劣る。ゲームでもそんなところ。

ブラックネビュラ



●ブラックネビュラのチェーンは、毒蛇と化して相手を絞め上げる強力な武器なのだ。

そして、フェニックスとの決戦!





フェニックス一輝は、ゲームの中でもやっぱり強い。ほとんど白銀聖衣なみの実力を持つ。

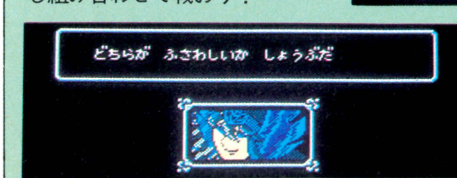


⬆風穴の奥で、とうとう一輝に出会えた。彼に勝てば、黄金聖衣はとりかえせるぞ。
⬅必殺技の鳳凰天翔は恐ろしい技だ。ダメージポイントが見る見る減ってしまう。

なかまの正しい使い方?

「なかま」のコマンドで、紫龍や氷河を使って戦えるのもこのゲームの楽しいところ。原作と同じ組み合わせで戦おう!





⬆好きなキャラで戦えるのはうれしいけど、必殺技の名前がでないのは残念。
⬅敵と話す時、こっちのキャラによって内容が変わることもあるんだぞ!

沙織が何者かにさらわれたぞ!

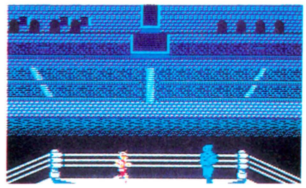
⬇ドクラテスはアニメ版のオリジナルキャラ。強そーだなー。

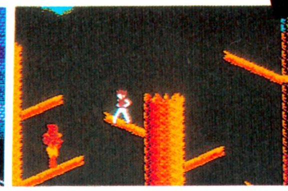
黄金聖衣をとりかえし、戻って来た聖矢たちを、白銀聖闘士たちが待ちうける。実はアテネであった沙織はさらわれ、いよいよ教皇の野望が見え始める。謎も深まり、難しくなるぞ!



⬆「お嬢さんが誘拐された」と辰己が教えてくれる。どうする?

⬇様々な手段で、カシオスの兄、ドクラテスが聖矢を罠にはめようとする! 勝てるか!?





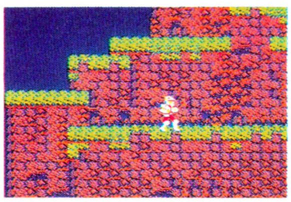


ドクラテスのわな

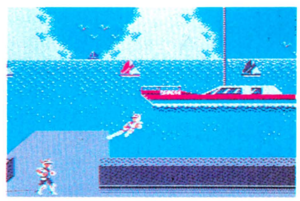
続々と登場する白銀聖闘士たち!!

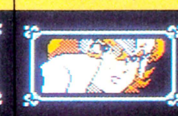
これからは、息もつかせぬシミュレーションバトルの連続だ。しかも敵はぐっとレベルアップしている。君の聖矢は十分に成長してるかな? 不安なようなら、もう一度きたえなおそう!

⬇グラードコロッセオの裏の山。数人の白銀聖衣がここにいるのだ。



⬇どこへ行っても白銀聖衣に会ってしまう、という感じ。すべてなぎ倒せ!!



カペラ	バベル	ミスティ
		
いきなり白銀聖衣と戦うと、その強さにあきれるぞ!	もう、このへんはイヤというほど白銀聖衣が出てくる。	女の子みたいな顔をしてるけど、彼も白銀聖衣。強い。

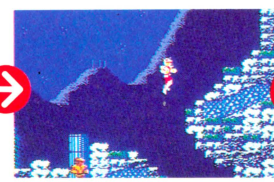
そして聖域へ!



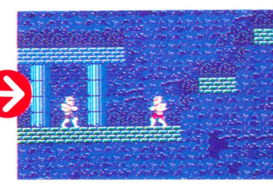
聖矢はそのまま一気に聖域へ! 最初にいるのは、あのシャイナだ。



シャイナと聖矢は古くからの知り合い。戦いにくいけど……許せ!



背景もいよいよドラマチック。でも落ちると死ぬから注意しよう。



このへんはマッピングした方がいい。白銀聖衣がウジャウジャいる。

コスモは確実に増やそう

⬇現在行ける場所は、ここを見ればわかる。

激しい戦いが続くと、どうしてもコスモが減ってしまう。しかし、必ず増やす方法はあるのだ。





⬆紫龍の育った地、五老峰。滝の下の洞窟にいる老師がコスモを増やしてくれる。



⬆ムーの館にたどりつくには……。原作は読んだかな? そう直進あるのみだ!

ついには黄金聖衣のアイオリアが……

沙織誘拐の章に出てくる聖闘士は、ほとんどが白銀聖衣。しかし、ひとりだけ、あらゆる聖衣の最高位、黄金聖衣が現われる。それがアイオリア。



⬆教皇の勅命でやって来たアイオリアは、木戸邸の前で聖矢を待っているのだ。





⬆➡彼もまた、正義を信ず る聖闘士なのだが……。ライトニングボルトは強力!

そして教皇の待つ十二宮へ…

ドラキュラII
～～呪いの封印～～

●コナミ　発売中　2980円（ディスクカード）

前号でちょろっと紹介したこのゲーム。
基本的なことはもう知ってるよねっ。
えっ、先へ進めないって？　そりゃー
困った。しかたないので前半戦のガイ
ドブックをお届けしちゃうよーんっ!!

前半戦 ヨーバの町～デビアスの森 のガイドブックだぜっ!!

① ヨーバの町

すべてはこの町から始まる。前半戦はこの町を起点に、右へ右へと進む旅なのだ。途中にも町はあるが、ある程度の情報と装備をこの町で整えること。8人の人から話を聞き、とりあえず白水晶を買って町の右、つまりヨーバの森へ出る。金がたまったら戻ってきていばらのムチと聖水を買おう。これで装備はオーケー。さあ、旅立つのだ。

•TOWN DATA•

重要メッセージ

- ●白水晶を買いなさい。そこからすべてが始まる。
- ●ドラキュラの謎を解く文献が、ベロスの町に眠ると伝えられている。
- ●〝聖なる炎〟が、デニスの森の6番目の木の上にある。
- ●〝デッドリバー〟の船頭は、にんにくが好物と聞く。
- ●13冊の隠されし文献をひもとくとき、謎は解かれる。
- ●アルドラの町にそなたの仲間がいる。必ず会いなされ。
- ●聖水に悪魔は苦しみ、〝邪悪の壁〟は砕けちる（あばら骨の館を参照のこと）。
- ●町には隠れて商売する売人がいる（ベロスの町を参照のこと）。

売り物～		
	■白水晶	50G
	■聖水	50G
	■いばらのムチ	150G

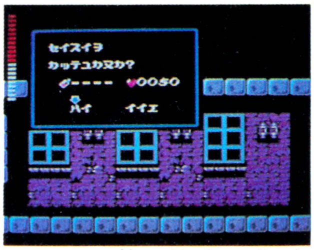
教会～　有り

水晶球と聖水は必ず買え!!

町の中段右端にある、水晶屋と聖水屋。まず白水晶の効力は、見えないものが見えるよーになるとゆーもの。他の町にいる仲間達に会うと、他の色のと交換してくれる。また聖水にも秘密があるのだっ。



⬆ポツネンとひとり立つオヤジさん。何を隠そう彼が水晶屋なのだ。白水晶はひとつで十分。必ず買うこと！



⬆✚ボタン上でお店に入る。日の当たらない所での商売だが、真実一路。結構良心的なお値段で安心、安心。

教会で体力を回復だ！

このゲームに宿屋の概念はない。体力の回復はありがたき御心の持ち主である神父さまに会うことによって行なわれる。よーするに金を一銭も使わずに済むとゆー、ありがたい体力回復所なのだ。うん。



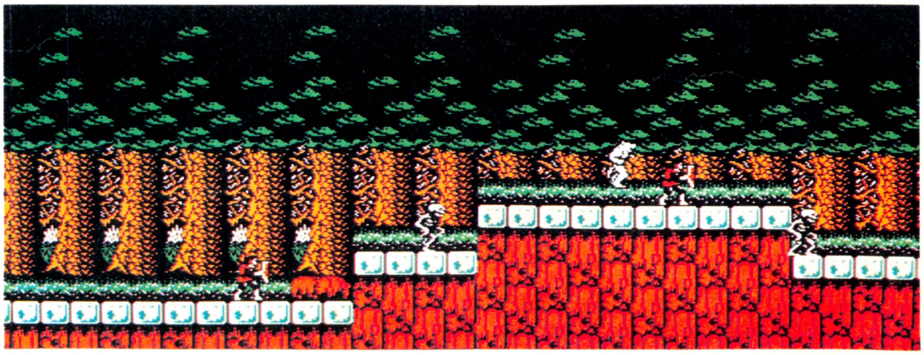
⬆戦いで傷ついた体をいやすため、教会へやってきたシモン。いくら疲れても歩く姿は変わらない元気者だ。



⬆漢字カナまじり文でゆーところの「父と子と精霊の名に於いて」だ。アーメン。体力全開だぜ。うひょひょ。

② ヨーバの森

絶好の経験値稼ぎ場所だ。もちろん夜のほうが効率がいいことはいうまでもない。ちなみに、ここらへんの敵ではレベル3が上限だ。それ以上はもっと強い敵と闘わないと、駄目。



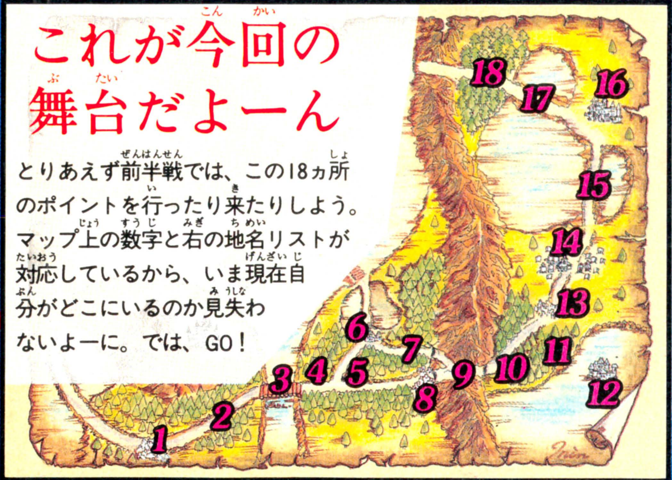
ドラキュラII Q&A その1

Q ●なかなかレベルがあがらず、困っています。レベルをあげるコツを教えてください。また24時間不眠不休でシモンは大丈夫なの？

A ●労働基準法外の男、それがシモンだ。心配は無用。さて、レベルをあげるコツとゆーのは特にない。ただし、ある程度レベルがあがったときに、それまで経験値を得ていた敵を倒しても、経験値は得られない仕組みなのだ。わかる？

これが今回の舞台だよーん

とりあえず前半戦では、この18ヵ所のポイントを行ったり来たりしよう。マップ上の数字と右の地名リストが対応しているから、いま現在自分がどこにいるのか見失わないよーに。では、GO！

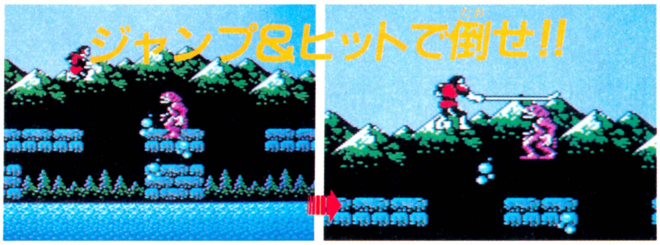


1. ヨーバの町
2. ヨーバの森
3. 南の橋
4. ベロスの森
5. ベロスの森の別れ道
6. アバラ骨の館
7. デニスの森
8. ベロスの町
9. ダビの地下道
10. オルジバの森
11. ラマの地下道
12. 心臓の館
13. オルジバの町
14. カミーラ墓地
15. 南のジョマの沼
16. 指輪の館
17. 北のジョマの沼
18. デビアスの森

③南の橋

ヨーバの森で金稼ぎをしてイバラのムチを買ったら、ここへこよう。前作にも登場した半魚人ちゃんがザバーンと出てくるよーん。





⬆半魚人（効果音はザバーン）が出現するところは決まっている。そこへ着地するようにジャンプせよっ!!

⬆すかさずムチを振れ!! なーんも知らずに飛び出してきた半魚人ちゃん、ムチに頭突きしてアジャパー。

④ベロスの森

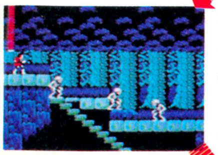
絶好の稼ぎ場所だぜ!!



⬅まず、このうっそうとした森の右端にいるガイコツ３匹仲良し軍団をブチのめそう。まずはこやつから。エイ。



➡１匹片づけたらその場でジャンプ＆ヒット。サクサクテキパキと２匹片づけよう。ハートが出たら忘れずに取る。



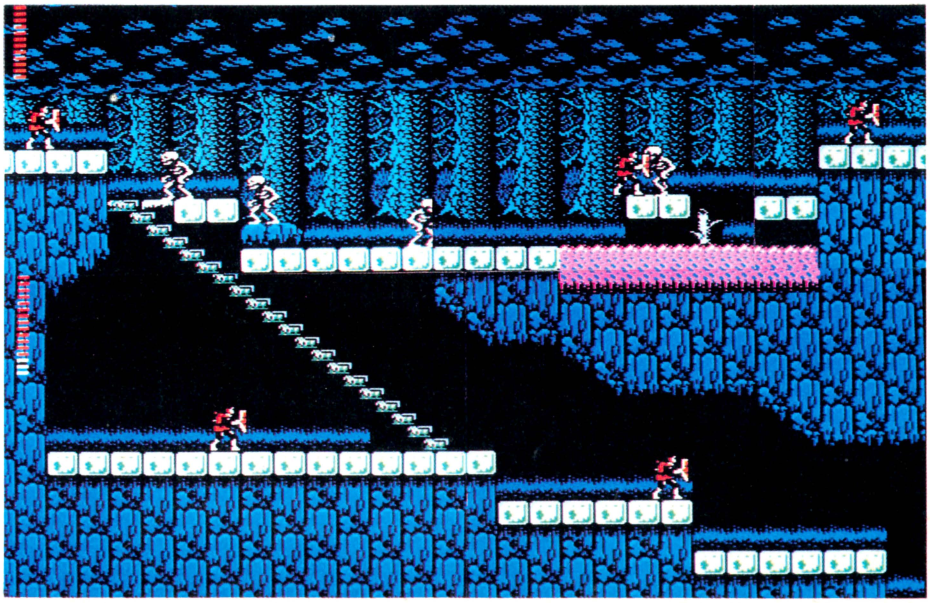
⬅そいでもって右へ出る。ここは、⑤ベロスの森の別れ道。３匹でうろつくガイコツちゃんをブチのめすのだ！



➡エイエイッ。３匹片づけたら、再び左の画面へ。最初に片づけた３匹が再生しているから、繰り返すのだっ!!

⑤ベロスの森の別れ道

ゲーム前半戦の、戦略的最重要ポイントだ。これからしばらく、この"ベロスの森の別れ道"は何度も行き来することになるぞ。左へ進めばヨーバの町、右上はあばら骨の館につながってて、右下はベロスの町だ。レベルが３以上の人はあばら骨の館へ進んでよろし。ただし、ベロスの町で"分銅のムチ"を買っておかないとつらいぞ!!

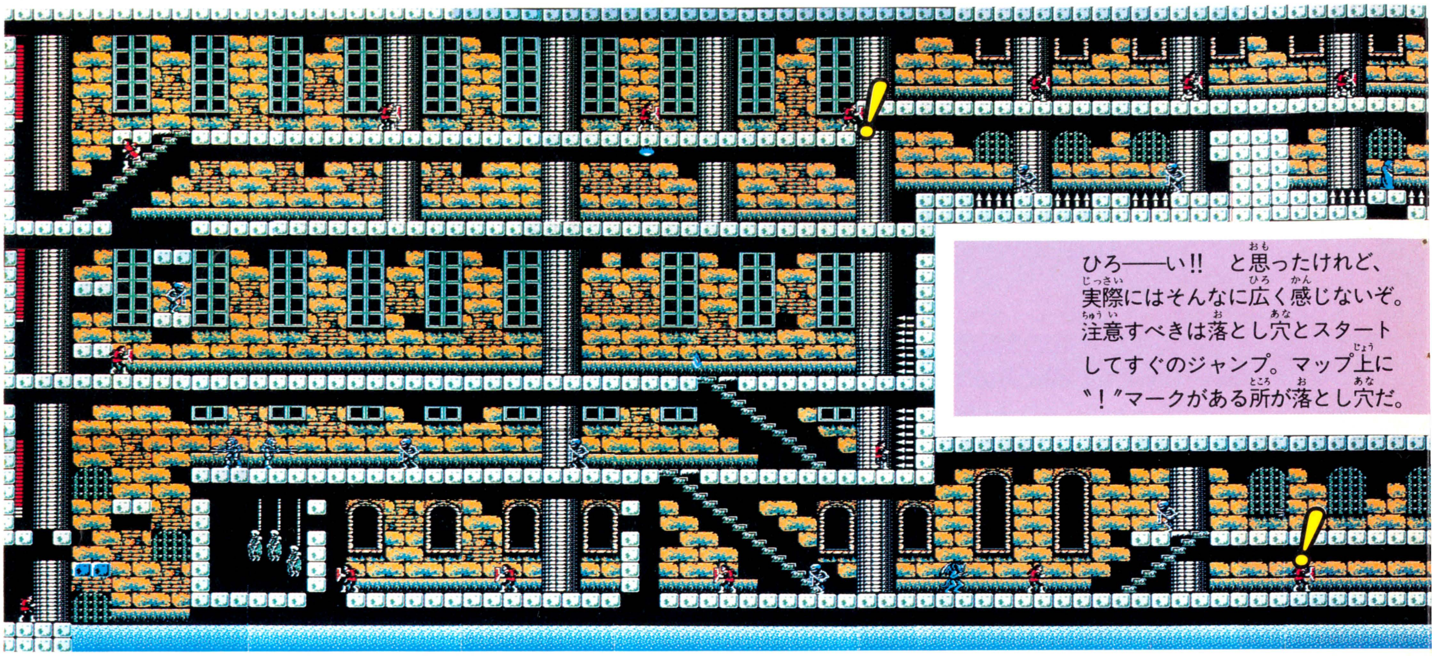


ドラキュラII Q&A その2

Q: レベルをひとつあげるのに、どれくらいの経験値が必要なんでしょうか。また、ひとつのハートから得られる経験値を教えてください。

A: ハイ。レベル０→１は経験値100E。以下レベル２へは150E、レベル３は300E、レベル４は500Eだ。レベル５は700Eもいるのである。後は自分で調べなさい。またハートの種類で違うけれど、得られる経験値は２、４、８Eだよ。

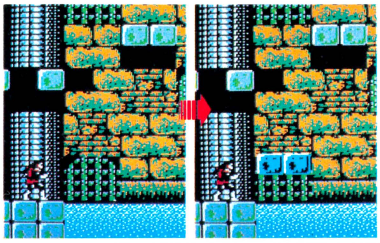
6 あばら骨の館



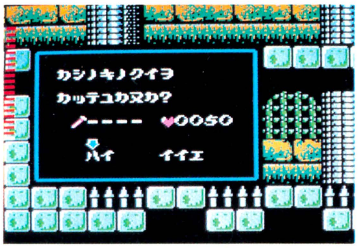
ひろ――い!! と思ったけれど、実際にはそんなに広く感じないぞ。注意すべきは落とし穴とスタートしてすぐのジャンプ。マップ上に"！"マークがある所が落とし穴だ。

真実を映し出す"水晶球"

なに、白水晶持ってない? 出なおしてこいっ!! ってなわけで、水晶球がないと "あるはずの物が見えない"のだ。使うときはウインドーで⬇を合わせればいい。

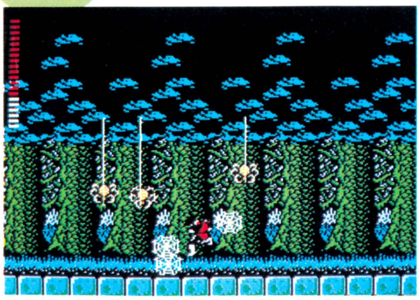


買います!! 買います!! 売ってちょ!!



館の中にも商人はいる。こんなところまで商売しにくるたぁ、なかなかの商売根性の持ち主だぜっ。さて、何を売っているのかとゆーと、町では売っていないもの……そう、樫の木のクイなのだ。これがないと目的のドラキュラの遺骸を手に入れることはできない。お値段もチープに50G!! なにがなんでも買うのじゃ!

7 デニスの森

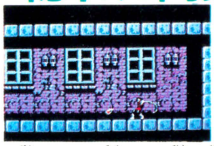


正確には"南のデニスの森"。あばら骨の館をとり巻く森の総称がデニスの森なのだ。さて、この道がどこに続くのかっつうと、ダビの地下道に通じているのだ。敵キャラはクモとガイコツだけだが、混合攻撃がキビシーのだぞ。

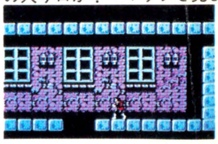
8 ベロスの町

左はベロスの森、右はダビの地下道。あばら骨の館と対をなす位置に存在する小さな町、それがベロスだ。あばら骨の館で深手を負った場合や、デニスの森に経験値稼ぎに行く場合などの行動の拠点として使うといいだろう。

隠れた商売人じゃ!!



⬆誰もいない店……。人の気配はするんだけどなぁ、とやけくそ気味に聖水を投げる!



⬇バリリーンと音とともに床がくずれ落ち、さらなる地下への入り口が! マップを見よ。

•TOWN DATA•

重要メッセージ

- ●魔王の骨は、邪悪の力をふせぐ盾となる(Q&Aを参照のこと)。
- ●旅の人、顔色が悪いね。教会で少し休みなさい。
- ●月桂樹は、シチューに入れるといい香りがする(オルジバの町参照)。
- ●ドラキュラの謎を解く文献が、オルジバの町にあると伝えられている。
- ●オルジバの町にそなたの仲間がいる。必ず会いなされ(オルジバの町参照)。
- ●ドラキュラの謎を解く文献が、バークレイの館にねむると伝えられている。

売り物～

■鎖のムチ	150G
■短剣	50G

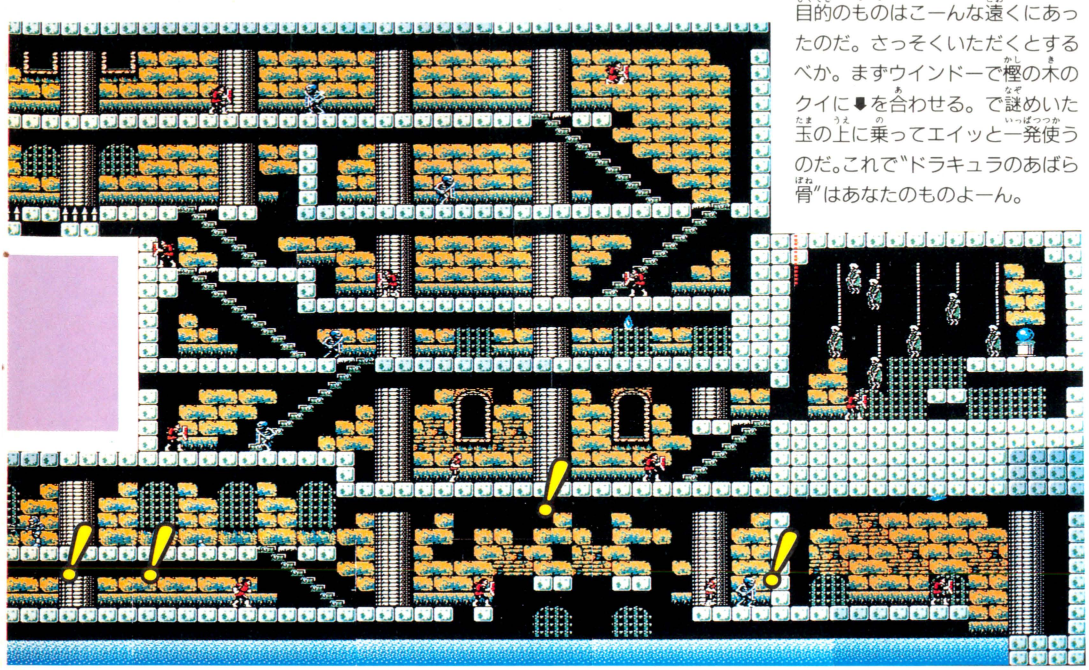
教会～ 有り

ドラキュラII Q&A その3

Q: ●ドラキュラの遺骸を手に入れたのですが、その使い方および効力ってやつを教えてくださるとこれ幸い。いや、本当にもう、ねっ!

A: ●まず手近なところで。あばら骨は装備することにより、盾となる。敵が吐き出す弾をはねかえすことができるのだ。ただし止まってるときだけだけどね。ほかの遺骸については不明な点が多いので、お答えしないことにしましょう。

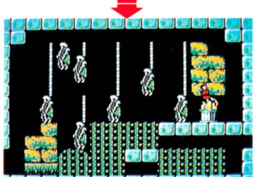
ドラキュラの遺骸を入手せよ!!



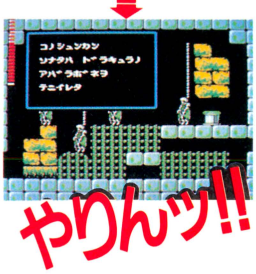
目的のものはこーんな遠くにあったのだ。さっそくいただくとするべか。まずウインドーで樫の木のクイに⬇を合わせる。で謎めいた玉の上に乗ってエイッと一発使うのだ。これで“ドラキュラのあばら骨”はあなたのものよーん。



⬅樫の木のクイを買ってあるよね? これがないと話にならないからね。



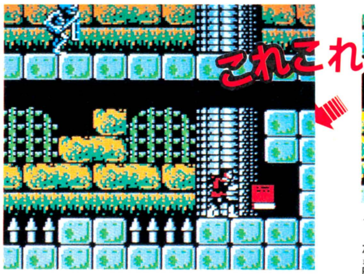
⬅そしてエイッ!! 地響きとともに玉は砕け散り、そしてメッセージが!

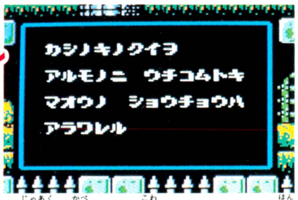


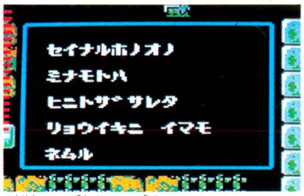
⬅やったねんっ。そなただもんね、あたしゃ。遺骸はもらったよ——ん!!

聖水で邪魔な壁をブチ壊せっ!!

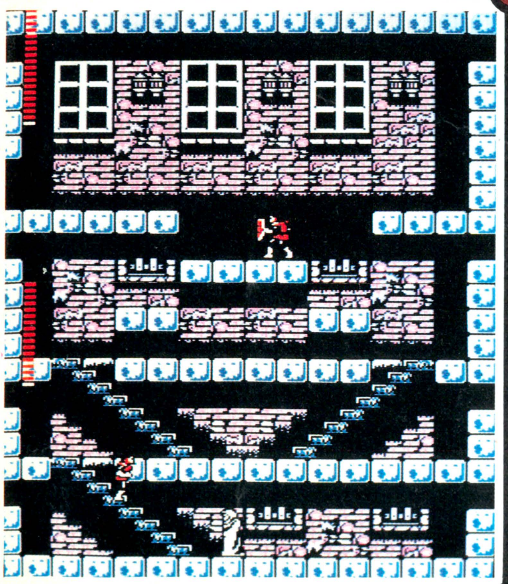
聖水には、敵にダメージを与えるとゆー本来の効力のほかに、決められた壁〜邪悪な壁〜を破壊できるとゆー効力がある。一見、行き止まりに見えるところも聖水によって進路が切り開かれる、とゆーこともしばしば。ここに紹介するのはそんな聖水のほかの使い道だ。



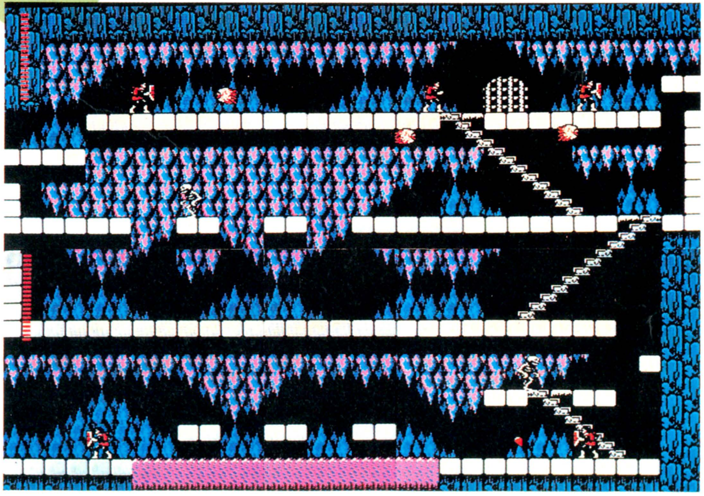




⬆邪悪な壁をブチ壊すことにより、本が出てくる所がある。これがヨーバの町で言われた“ドラキュラの謎を解く文献”だ。全部で13冊あるといわれているが、ここにそのうちの2冊を紹介しよう。できるだけ読もう。



9 ダビの地下道



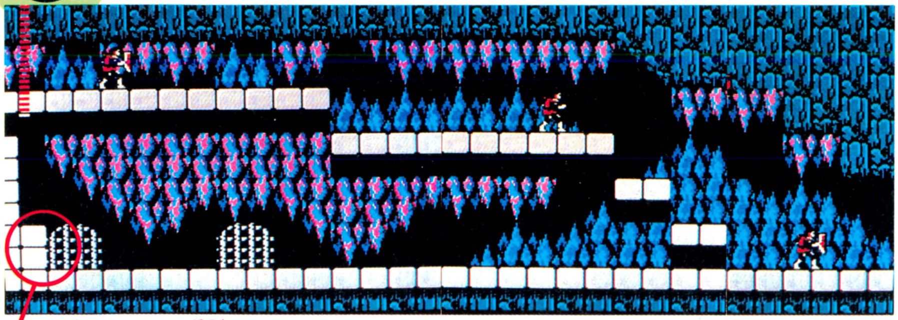
ベロスの森の別れ道と対をなす分岐点だ。左上がデニスの森、つまりあばら骨の館。左下がベロスの町で右上がオルジバの森へと通じている。この地下道で問題となるのが目玉野郎。完全にシモンを追いかけてくる嫌なヤローだ。引きつけるだけ引きつけ、振り返りざまに打つ!! これ。

ドラキュラII Q&A その4

Q: ●ムチの種類と、それぞれのムチを売っているところを教えてください。今のところ鎖のムチで戦っていますが、ちょいと不満なのです。

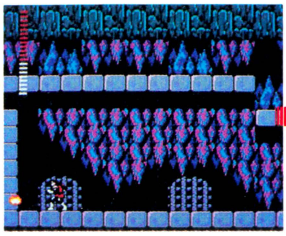
A: ●ヘエヘエ。まず分銅のムチだけど、これは少し遠い所にある。ヨーバの町をずーっと左へ行ったとこの町にあるぞ。また炎のムチは、どこにも売っていない。“暗闇に隠れた老人”の魔法により、分銅のムチを炎のムチに変えてもらうのだ。

10 オルジバの森



聖なる炎はここにある!!

聖なる炎は武器のひとつ。聖水・短剣・聖なる炎と、3つのアイテムがそろったわけだな。威力は聖水と同じだが、壁はこわせないの。



↑妙に意味ありげなこの出っぱり。なんかある！　と思うが速いか、シモン・ベルモンドは聖水を投げた！

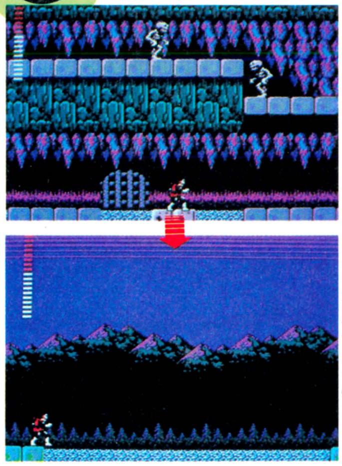


↑おお、聖なる炎じゃあーりませんか!!　ラッキーだなや。ほかにもこういった隠された物は多いぞっ!!

威力は聖水と同じ!!



11 ラマの地下道



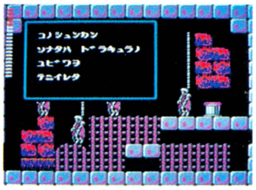
ラマとゆー人が作ったからラマの地下道。さてさて、この地下道もけっこー重要だ。ずずずーっと左へ進むと、心臓の館があるユバの湖なる場所へ出るのだっ！

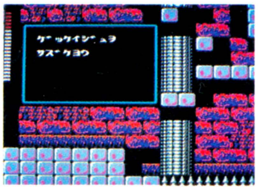
12 心臓の館

行き方は伏せておくが、ここは心臓の館でやんす。もちろん、ドラキュラの心臓があるのは言うまでもない。ちょいとマップがややこしいけど、迷わないように注意すれば、どーってこたぁない。

16 指輪の館

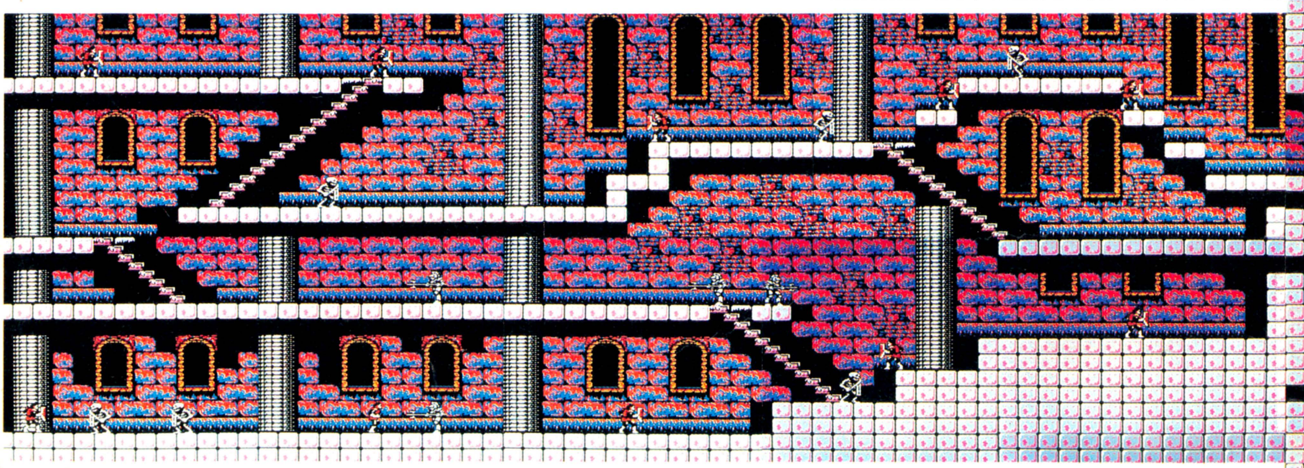
とうとうマップのはしっこまで来ちゃったのねん。長い道のりでやんした。この館、マップがちとややこしいので注意しつつ進んでね。

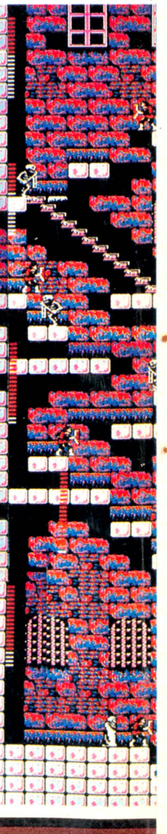




月桂樹は必ずもらおう

マップ中央下にいるオジサン、実はいい人なのだ。なんの気なしに話しかけてみたら、月桂樹を4枚までくれちゃうのだ。





17 北のジョバの沼

前出のジョマの沼とほとんど同じ。指輪の館でオジサンから月桂樹をもらっておかないと、ちょっとしんどいかもしれない。とにかく敵は無視して、無敵のあいだに対岸目指して走ろう!!

18 デビアスの森

ちょっと強めのガイコツがいっぱい出てくるデビアスの森。この森を抜けると地下道に入るんだけど、そこには大きな秘密が隠されている。その先にもなんかあるぞ。さあ、行ってみよう。

ドラキュラII Q&A その5

Q: ロザリオっていったい何に使うのでしょうか。女吸血鬼が意外としぶとくて嫌なので、使わないのなら取らないで先へ進んじゃおうかな。

A: 何をアホタレさんなことを言っているのだ！　必ずロザリオは取りなさい。このアイテムは、見事5つの遺骸を集めたときに効果を発揮するのだ。つまり、ロザリオがない限り、このゲームを終わらせることはできないのだ。取るべし。

13 オルジバの町

前半戦最重要ポイントの町、オルジバ。ここでは、白水晶のパワーアップができる。町の中の仲間に話しかけると、その仲間が持っている青水晶とシモンの白水晶を交換してくれるのだ。ちなみに青の次は赤だが、赤水晶も同様の手段で手に入れることができるのだ。またこの町は、これから先に進むために必要なアイテムを売っているのだ。ニンニクに月桂樹、必ず買うべし。教会がないことに注意。

•TOWN DATA•

重要メッセージ～

●ここの特産物はニンニクじゃ。必ず買っていきなされ(カミーラ墓地参照)。

●ドラキュラの謎を解く文献が、ベロスの森にねむると伝えられている。

●月桂樹は沼の毒より身を守る(ジョマの沼を参照のこと)。

●ドラキュラの謎を解く文献が、ローバーの館にねむると伝えられている。

●呪われしデッドリバー。今なお呪いを解くもの待ちわびる川。

●アルドラの町の教会の前で、「ヨシミ!!」と叫ぶとライフが満たんになるよ!!

●呪いによりとざされし者(物?)ドラキュラの目玉により映し出される。

●私とあなたの水晶を交換し、私の思いのすべてをあなたにたくそう。

●私のあなたの水晶とでは、交換できぬ(すでに交換したあとのメッセージ)。

売り物～ ■ニンニク 50G
■月桂樹 50G

教会～ なし

14 カミーラ墓地



人が現われて

オルジバの町でニンニクを買っておいたかね? 持っているならばここの墓地の手にあげてみなさいな。すると、画面左端に謎の人物が出現するはずじゃ!

「おう、おっさん」てな風に話しかけよーがどーしようが構わないが、とにかく話そう。短剣より強い銀のナイフをくれるのだ。



銀のナイフだ!

15 ジョマの沼



月桂樹、持ってる?

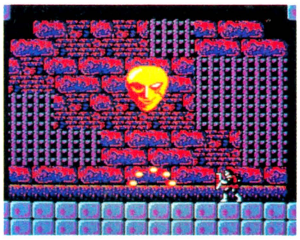
ここの沼は長いのだ。オルジバの町のメッセージにあったように、沼を渡るには月桂樹が必要なのである。2つあれば渡れる。



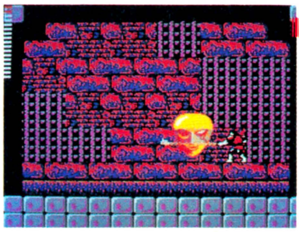
館攻略の上での注意点。まず落とし穴に注意すること。落とし穴を見わけるのにいいのが聖水で、聖水を投げてスカッと通り抜けたらそこは落とし穴なのだ。加えて落とし穴は2ブロック単位で存在する。これさえわかっていれば落とし穴なんて怖くない!! ズンズン進んでクイ買って、スタコラとドラキュラの遺骸取りにまいりましょっ!!

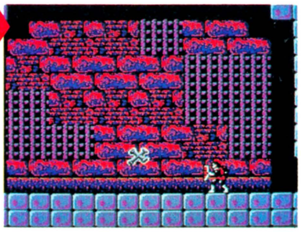
女吸血鬼をブチのめせ!!

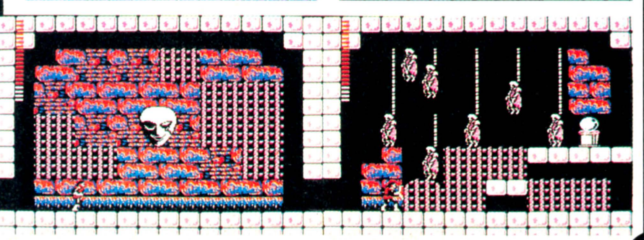
ドラキュラの遺骸の部屋の手前にいる、生首の化け物、それが彼、いや彼女だ。左目からタレ流す涙は地に落ちると飛び散る。生首はランダムな周期でグルグル円運動するのだ。生首全体が弱点なので、グルッと回って下にきたときにムチで打てばよい。鎖のムチで約20発。飛びちる涙はあばら骨の盾でかわそう。男だか女だかわからない女吸血鬼を倒すことにより、ロザリオを手に入れることができる。



ロザリオ!







ドラキュラII Q&A その6

Q: とりあえず前半戦でやるべきことはすべてやり終えました。このあと、私はどこへ行ったらよいのでしょうか。よい教えを請う私です。

A: そのぐらい自分で考えなさい、と突き放す私ではないわ。ワハハ。まず、ヨーバの町へ戻りなさい。懐かしいねー。で、左へ左へと進むのです。ある町へたどりついたとき、次にすべきことがわかるハズ。さぁ、がんばって進もうっ!!



惑星生命体と化した水の惑星ラティス。次々と攻めまくるバクテリアンの精鋭部隊・サラマンダ軍の脅威！　悪を掃討するため、大地の束縛から解き放たれたビックバイパーが、飛び立つ！

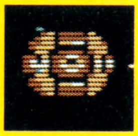
●コナミ　9月25日発売　4900円

嵐吹きすさぶ驚異のラストステージだ!!

STAGE 6　最終ステージ

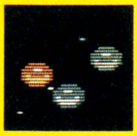
ラストステージは、だいたい４つのエリアにわけられる。幻想的な宇宙空間、ザコの攻撃が激しい要塞内前半、そして名物モアイがたむろする要塞の後半。最後にひかえるは……おっと、これは秘密にしておこう。このステージで最低限必要な装備は、オプションにレーザー、それにミサイル。つまりフル装備が必要ってわけなのだな。

STAGE6の敵キャラ



ベルベルム

毎度お馴じみ超スタンダードザコキャラ。こいつ本当に敵なのかよー、なんて思ってしまったりする今日このごろ。



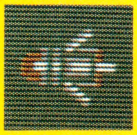
クリスタルボム

とってもキレイなただの玉、それが彼。どこからともなく飛来して、こちらのパワーアップの状態しだいで弾を撃つ。



グロブダー

近未来の戦車、ではない。地上の基地から、ビックバイパーがいる方向に発射される。破壊不能なので嫌われ者だ。



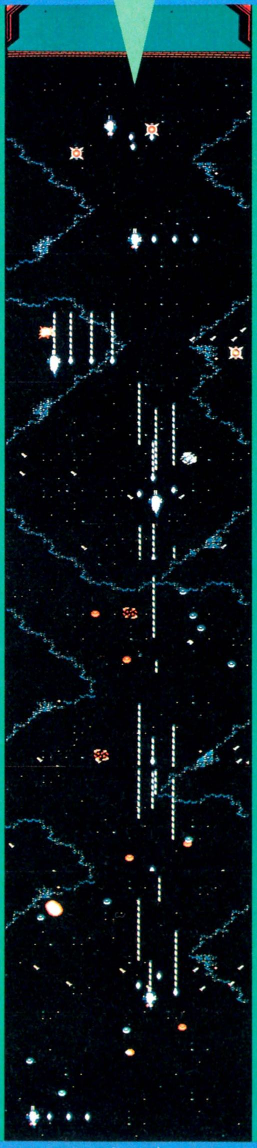
アイアンメイデン

異国の重金属楽団、ではない。要塞内の側壁にへばりつき、ビックバイパーを探知すると同時に飛び立つ。



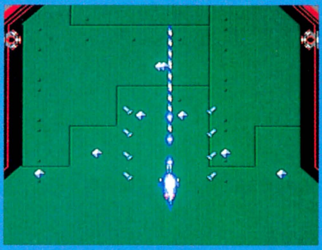
アムカケムドミラ

ドッと出てきてバッと弾をばらまき、スッと撤退する、ドッパッスッ野郎。名前のややこしさは天下一品である。



START

対地上砲台対策



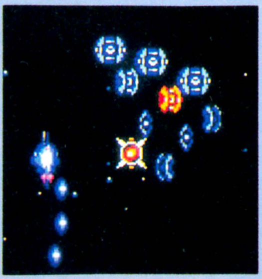
あちこちにいる対空砲台。扇状に弾をバラまくので、ヘタすりゃ逃げ場がなくなっちまうのだ。こんなズルイ奴には、ミサイルをバカスーンとかましてあげよう。即心成仏だぜっ。

クリスタルボムを撃破せよ!!



宇宙空間に咲いた一輪の花、クリスタルボム。キレイなんだけど強いのだ。レーザーがあると楽なんだけどねー。丸腰になっちゃった人は、ひたすら逃げなされ。

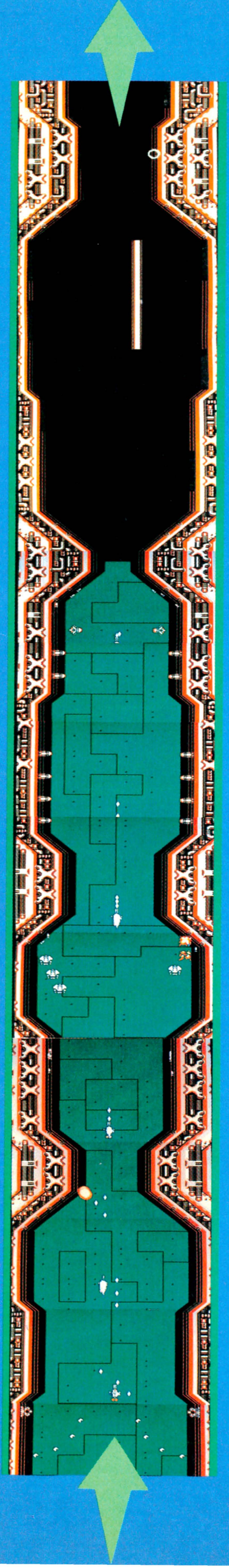
ありがたきベルベルム



ベルベルムと聞いただけで、もうパワーアップした気になっちゃうもんねん。でも、最終ステージだけあって、少し強い。スピードにまかせた編隊攻撃は怖いぞ。注意深く闘おうね。

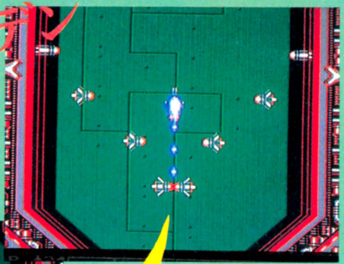
FURTHER INTO UNKNOWN WORLD

（あなたの知らない世界へ）



飛びます飛びます アイアンメイデン

その1



➡坂上二郎ではないぞ。アイアンメイデン攻略のコツは、ミサイル。あらかじめ撃て!!



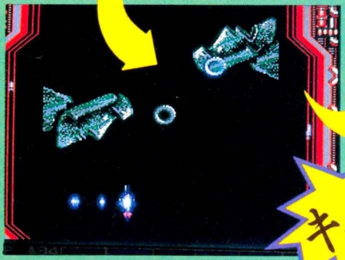
⬅ひとたび「飛びます！」しちゃった彼は、しつこくしつこく追いかけてくる。やだねぇ。

その2

飛びます飛びます モアイ

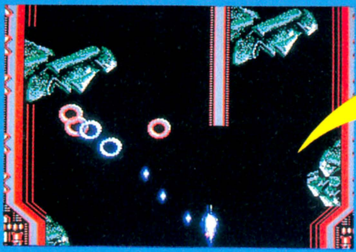


モアイが飛ぶ!!　こわいよー。飛びますモアイの攻略法はただひとつ。飛び立った直後に倒すこと。このチャンスを逃すと、ドッタンバッタンとモアイが飛びかかっちゃうので、大変だぞ。

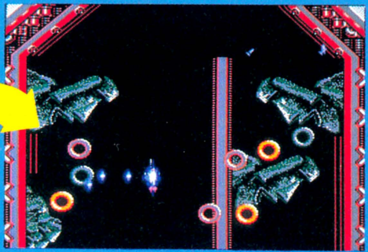




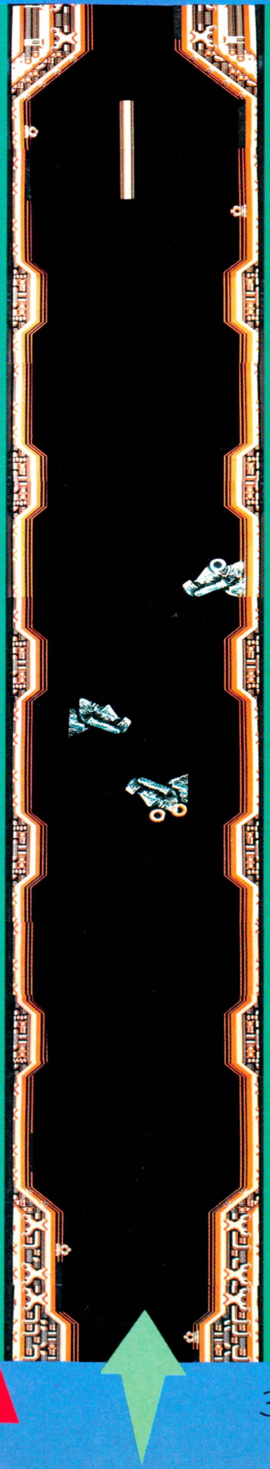
モアイの大軍なのだっ!!



⬆うひゃー、モアイだモアイ。これだけいると大安売りとゆー感じがするなあ。奴の弱点は、お口。バリバリ撃ち込め!!



⬆レーザーとオプションがあると、すごく楽。堅いことでは有名な、あのモアイがやわらかく感じられちゃうのだ。



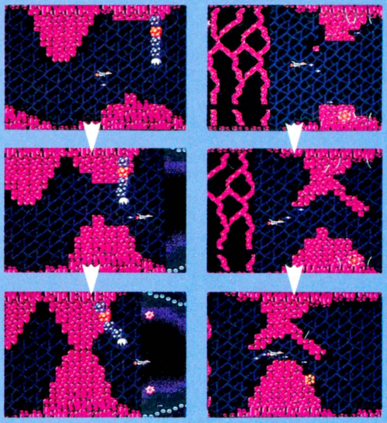
ここを抜ければ最後はもうすぐだ!

あなたの悩みを打ち砕く!! "沙羅曼蛇"

STAGE 1

Q 恥ずかしいことに、ステージ1の増殖つぶつぶのところでやられちゃうんです。どーしたらいいでしょう?

A そりゃー困ったもんですね。まず、よく観察することです。上下から迫る細胞壁には2タイプあり、①完全にふさぐタイプ、②すき間を残すタイプ、となっています。①はあらかじめ前進しておき、②は出きったあと慎重に進めばいいのです。



Q ステージ中盤のシャープクロッサー野郎に貫かれがちな私です。特に最初の2本をかわすコツを教えてね。

A タイミングのみです。ここは1本目のキバがひっこむときに、それを追いかけるように右斜め下へ抜ければよろし。そのあとのキバは、ま、どーにでもなりますよ。

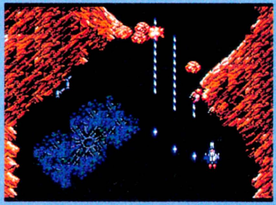


⬆そう、このタイミングなのだ!! これさえつかめばもうここで朽ちはてることはない。

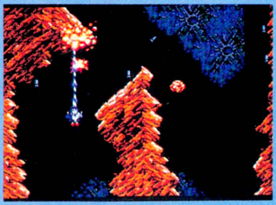
STAGE 2

Q このステージの、どとーの火山にいつもまいってる私です。この火山のこらしめかたを伝授してください。

A 火山はすべて、破壊可能です。噴火口目がけてレーザーを1秒ほど照射すれば、ボンッ!! もしレーザーがないときは、飛び出す岩を丁寧に壊しながらよけること。また2つ火山があったあとの分岐点では、左へ行ったほうが楽ですよーん。



➡オプションがある場合、2つめの火山から噴き出る岩を倒すために、このように展開しておくとよい。



➡火山がひとつのときは、オプションを縦に並べるとよい。レーザーの威力が4倍になるから強力だぜっ。

Q スクロールが止まる敵要塞との戦いで、いつもメタルボールにやられてしまいます。なにかコツを教えて!

A メタルボールは絶対かわせる! そう信じる心が必要。また、フル装備ならばレーザーを撃ちまくることでメタルボールの動きを鈍らせることができる。これは役立つ。



⬆画面下にいるよりも、中央にいたほうがやられにくい。あとはよけまくるだけさ。

んでもって ボスの倒し方は こっち!!

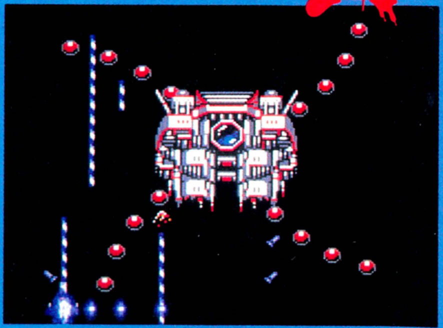
各ステージのポイントがわかったところで、ボスの倒し方がわからなきゃ、どーしよーもない。で、倒し方を伝授しちゃおうってね。

STAGE 1 ゴーレム



装備が良くても悪くても、こいつの倒し方は同じ。まず、画面中央下に待機し、腕がにじりよってきたら前へ出る。その後、腕を誘導しながら左回りに動き、目玉が開いたそのとき! 連射しておわり。

STAGE 2 テトラン



腕と腕にはさまれながら動くのが常道だが、1周ごとに腕を1本見送って次のすき間に入るようにすると攻撃の効率があがるのだ。また、腕が10周するぐらいのあいだは、画面右下が安全地帯なのである。

出張アルゴリズム情報局だぜ!!

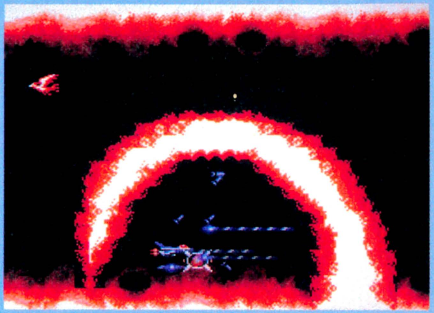
STAGE 3

Q ああ口惜しや、プロミネンスの馬鹿野郎様!! あんなただの炎にやられた日にゃ、夜もおちおち眠れません。

A だったら徹夜しなさい。目の奥底にプロミネンスの幻影が焼きつけられるまで、プレイしつづけるのです。あなたのいう馬鹿野郎様にだって、パターンはある。下の表を見なさい。ちなみに丸印がしてあるのは、連続プロミネンスだ。

●プロミネンスの動き

下 上 ㊤ ㊦ ㊤ 下 上 下 上 下 ㊤ ㊦

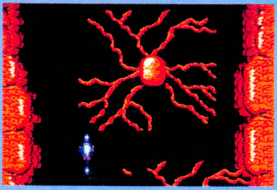


⬅「プロミネンスの馬鹿者!!」などと、夕陽に向かって叫んでもいいたしかたあるまい。

STAGE 4

Q ジンジロゲのよーな奴にビックリさせられてしまい、あわや心臓急停止っ!! 奴と闘うHow toを伝授して!

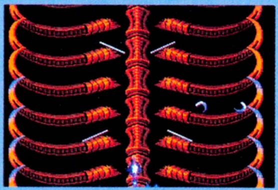
A 1回ジンジロゲを出したらすぐ、オプションを縦に並べてレーザーをぶち当てれば楽勝! レーザーやらオプションがないのなら、運を天に任せてよける!



➡とにかくレーザーは強い。オプションも偉い。いい友達を持ったことに感謝!! なのだ。

Q アバラ骨の中を進むステージの後半。やさしそうに思えるんですが、やられてしまうのです。コツはなに?

A やさしいんです、ここは。画面の一番下中央に寄っていれば肋骨から出るレーザには当たりません。あとは飛んでくる小骨を左右に動いてよけるだけだよん。



➡やたらめったに長い肋骨だなや。かなりの胴長野郎と見たが、その真実はいかに?

STAGE 5

Q ビッグコアの小型版のような戦艦3匹編隊なんですが、ねばってカプセル稼ぎをする私は普通でしょうか?

A 場合によりますね。もし、君が今の装備に不満があるのならそれもいいでしょう。フル装備でカプセル稼ぎをするのは、やや人道的に問題あり、と思うけど。



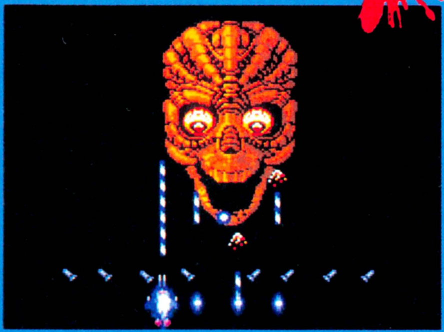
➡腕に自信のある人なら試してみよう。瞬間的にボールの色を見分けるのって、難しいぞ。

STAGE 3 イントルーダ



巨大なドラゴン、イントルーダの弱点は顔全体。ビックバイパーを左端へよせ、奴が吐く炎を上下にかわしながら弾を撃ち込めばいい。装備の良し悪しは所要時間に関係するだけ。忍耐力で勝負するのだ!

STAGE 4 ギーガ

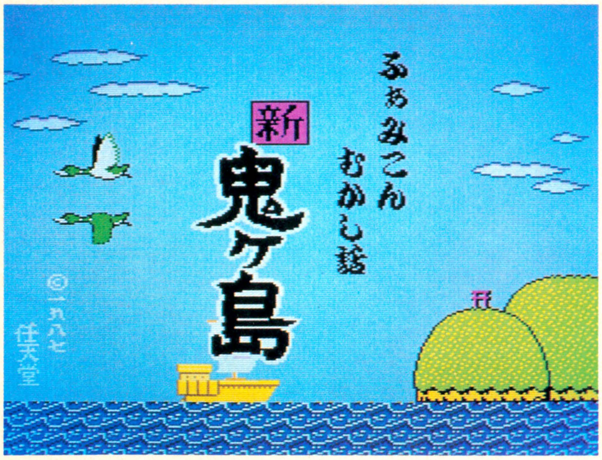


短期決戦が鍵となる。そのためにはフル装備で闘いに挑むのが望ましい。時間がたつと目ン玉がポロリと取れてやっかいになるからね。オプションを重ね、レーザーをたばねて奴の口元に撃ち込んでやれ!!

STAGE 5 ツタンカーム



おもわず見とれてしまう美しさをもったボス、ツタンカーム。彼女の弱点は目ン玉だ。周囲をまわる8つの玉が垂直になったときがチャンス。カラーボールを避けつつ攻撃すれば、必ず勝てるのだっ!!



●任天堂　前編　発売中　2600円（ディスクカード）
後編　9月21日発売　2500円（ディスクカード）

任天堂の新作ゲームは、なんと2枚1組のアドベンチャーゲーム！　それも、さまざまな日本の昔話をぎっしりつめこんだ、大きな大きなアドベンチャーゲームなのだ。ストーリーもコミカルで、こりゃ期待だぜ!!

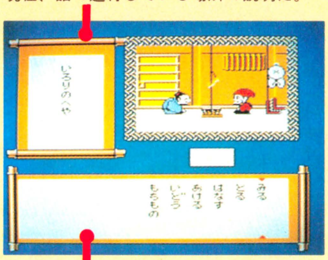
奇妙な味のアドベンチャーなのだ！

基本的なプレイ方法はいままでのアドベンチャーゲームとほとんど同じ。表示も見やすく、話も楽しくわかりやすいので、初心者にもおすすめのゲームなのだ。

画　面　の　み　か　た

くるくると巻き物がひらかれたり、巻かれたり。楽しい上に操作もカンタン！

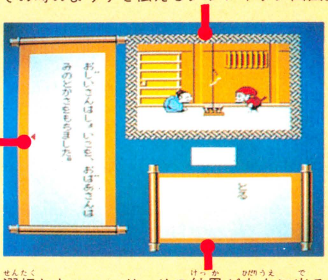
現在、話の進行している場所の説明だ。



選択式コマンド。動作の種類と、その対象。

コマンドの結果、何が起きたのか、ここで語られる。

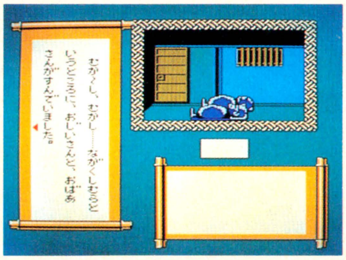
その時のようすを伝えるグラフィック画面。



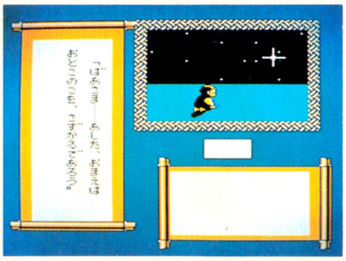
選択したコマンド。その結果が左上に出る。

むかし、むかし……と、お話は始まる

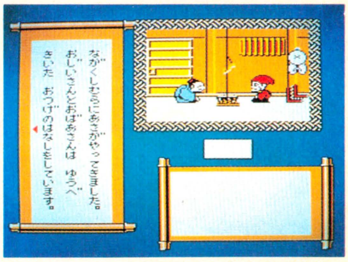
「よく来たね。どこから話そうか」とてもなごやかな雰囲気で、お話は始まる。このゲームは、登場するキャラクターたちを助けてあげながらお話を読む、そんな感覚でやってほしい。テクニックなんて関係ないぞ。



⬆むかしむかし、あるところにおじいさんとおばあさんが……おなじみの始まりだね。

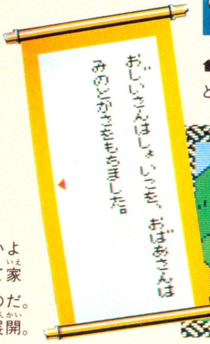


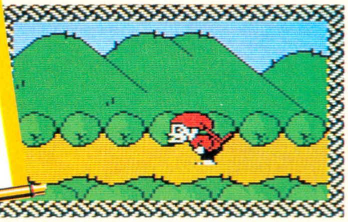
⬆おじいさん、おばあさんは、それぞれが子供をさずかるというお告げの夢を見る。



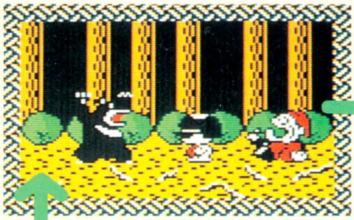
⬆いろりを囲んで話をしているおじいさんとおばあさん。この会話がけっこう大切なのだ。

おじいさんは山へしばかりに

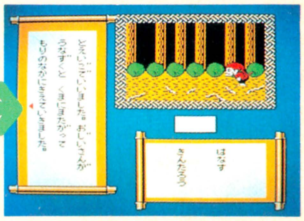




➡話が終わったらいよいよ持ち物を持って家の外へと出ていくのだ。これもおなじみの展開。



⬆さあ、大変だ！　いきなり熊があらわれたぞ。どうする!?とりあえずできることは……。



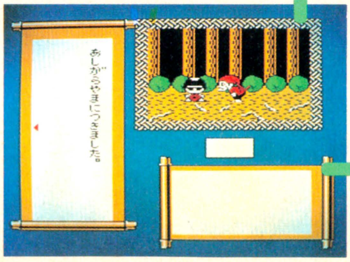
⬆熊は金太郎さんの友だちだったのだね。金太郎は熊に乗って行ってしまう。短い出演だったけど、バイバイ。

金太郎登場

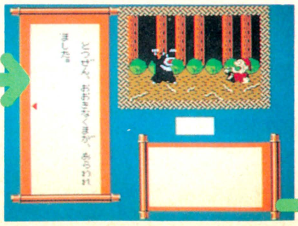


⬇あたりを探すと金太郎が見つかる。サングラスをかけて英語をしゃべるというヘンなヤツだ。





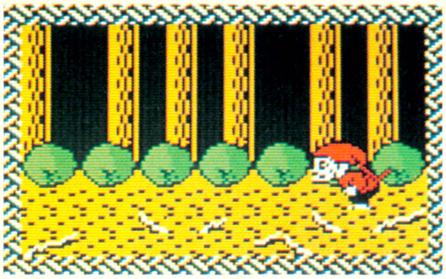
⬅しばかりにやって来た場所は"あしがらやま"。このあたりは金太郎のテリトリーらしいけど……。



⬅金太郎に会わないままであしがらやまに行っても、熊はちゃんとあらわれる。どうなるのかな？

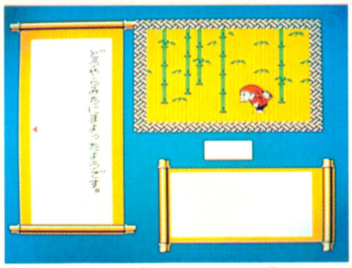
？

さあ、いよいよ2人の活躍が始まる！

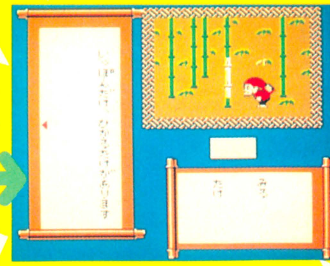


⬆本来の目的を忘れてしまってはいけない。再びひとりになったら、あたりに落ちているしばを集めておこう。

迷ったぞ!!



⬅家へ帰ろうとしたおじいさんは、竹やぶで迷ってしまう。さて、竹やぶといえば……出て来るのは、舌切りすずめかな、それとも？

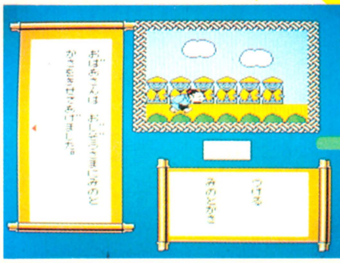


⬅あちこちさまよっていると、光る竹があった！ やるべきことはわかるよね。これで主人公のひとり、女の子の方が登場するぞ！

光る竹があった!!

一方、おばあさんは川へせんたくに

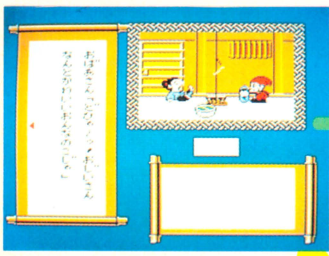
➡せんたくに行ったおばあさんは、お地蔵様の前を通りかかった。おばあさんは信心深いからね。わかる？



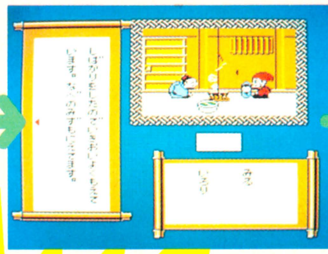


⬅川についたおばあさんは、何か変なものが流れて来るのを見つける。でも桃じゃなさそうだ。

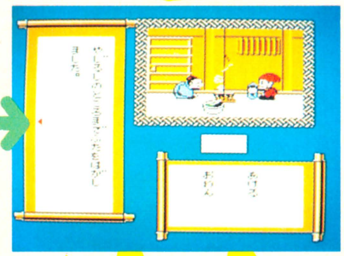
何か流れて来た!!



⬅お告げどおりのかわいい女の子を連れ帰ったおじいさんに、おばあさんはびっくり仰天！



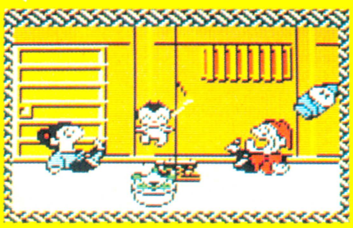
⬅さて、男の子の方は？ おばあさんのひろって来たおわんが関係ありそうだ。どうしよう？



⬅どうも見たことのあるようなおわんだぞ。お湯を注いでみよう。昔話とは関係ないんだけど。

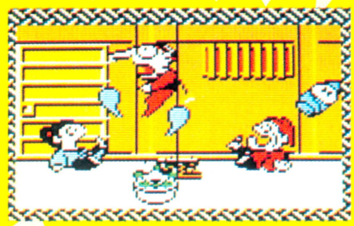
男の子も登場だ!!

➡おわんの中から、ぽーんと元気な男の子が飛び出した!! これで主人公2人が出そろったわけだけど、ここまでが大変。



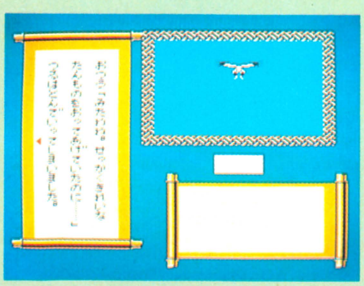
ありゃりゃ！

➡何かまちがったことしちゃったのかな？ わけのわかんないヤツが出て来ることもあるぞ!! さあ、困った……。



すべては昔話のパターンなのだ

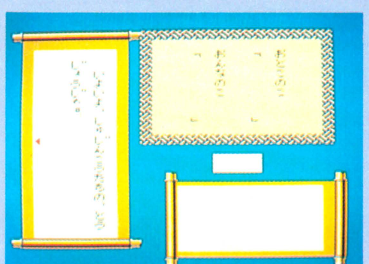
これまでの第1章でもわかったと思うけど、このお話は、ほとんど昔話のパターンからできあがっている。常に、そのパターンを考えながらプレイすれば、スムーズに話が進むぞ。



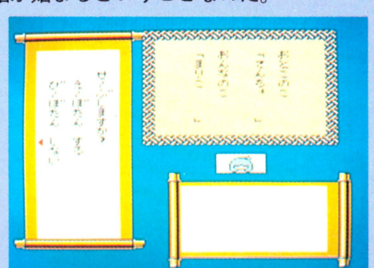
ここまでに、『鶴の恩返し』の一部もでてくる。原作を思い出そう！

やっと2人の主人公がそろった!!

ここまでが前編の第1章。ここでやっと、2人の主人公に名前をつけることができる。ちょっと変わってるよね。でも、ここから本当のお話が始まるということなのだ。



お待ちかね！ やっと命名のモードになった。しっかりセーブされるからいい名前をつけよう。



まんなかの小さい窓に、現在どちらのキャラでゲームが進んでいるか表示されるようになるぞ。



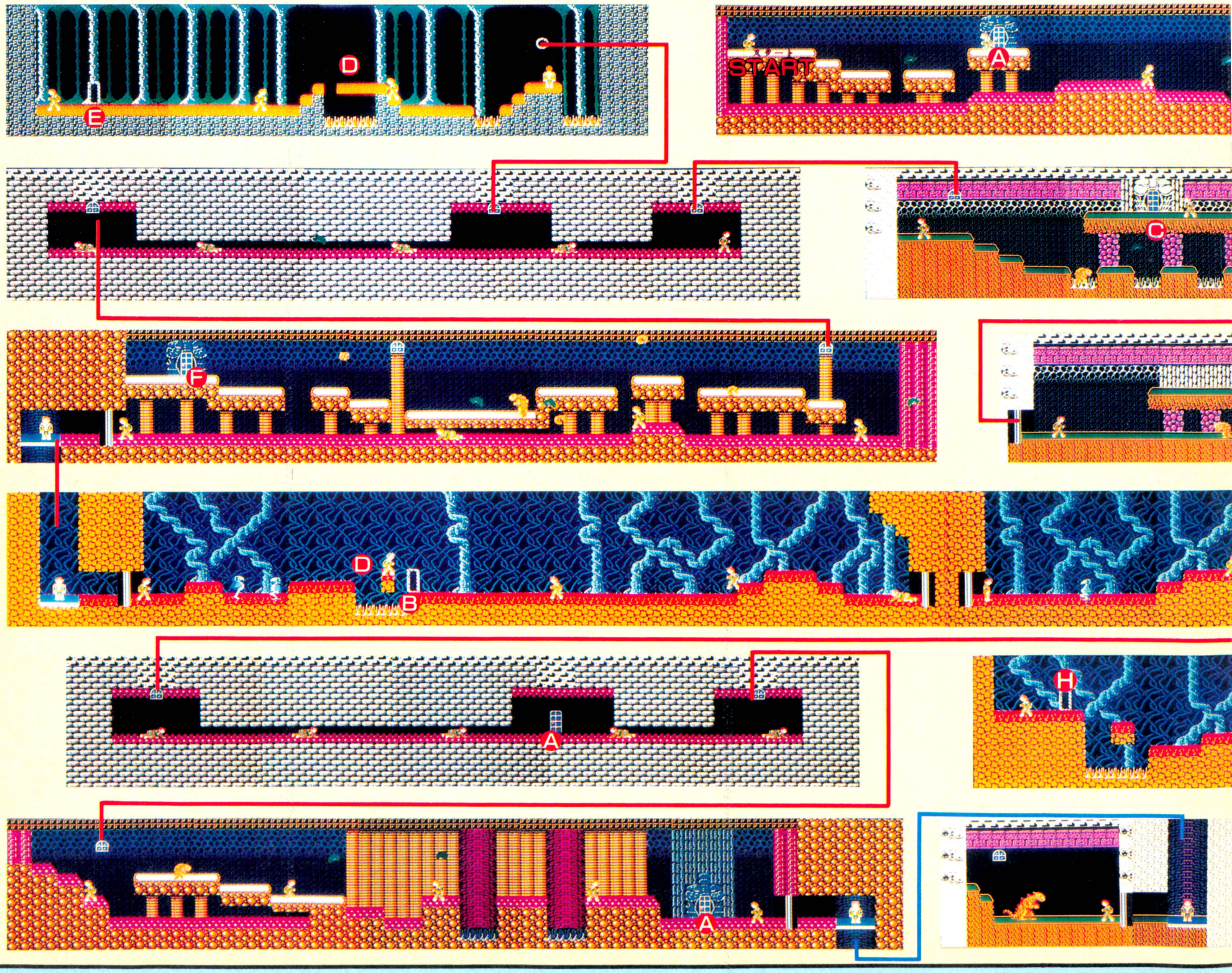
宇宙からの侵略者インクリーザーによって、地球人類は滅亡の危機に瀕していた。地球人類が最後の望みをかけ、バイオ技術を駆使して作り上げたのが、バイオ戦士DANだ。敵が地球に侵入して間もない時代にDANを送り込み、インクリーザーの大ボス、ゴッドインクリーザーを倒そうという計画なのだ。果たしてDANはインクリーザーを倒せるのか。

●ジャレコ　発売中　4900円

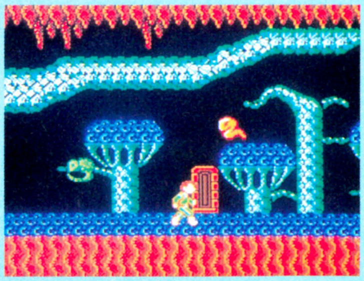
ゴッドインクリーザーを倒せ!!

エリア1のマップを公開するぞ!!

複雑に入り組んだインクリーザーの本拠。エリア1では、武器をパワーアップしたり、新しい武器を手に入れることができるのだ。

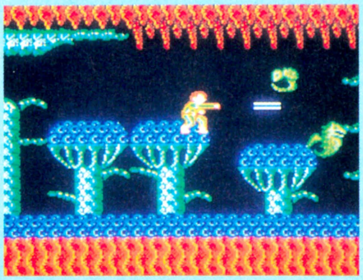


扉には必ず入れ



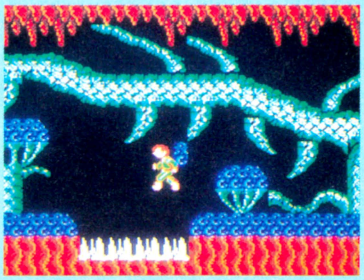
←扉の中は、宿屋、武器屋、アイテム屋など。危険な所はひとつもない。見つけたら、必ず入ってみよう。

むやみに攻撃するな



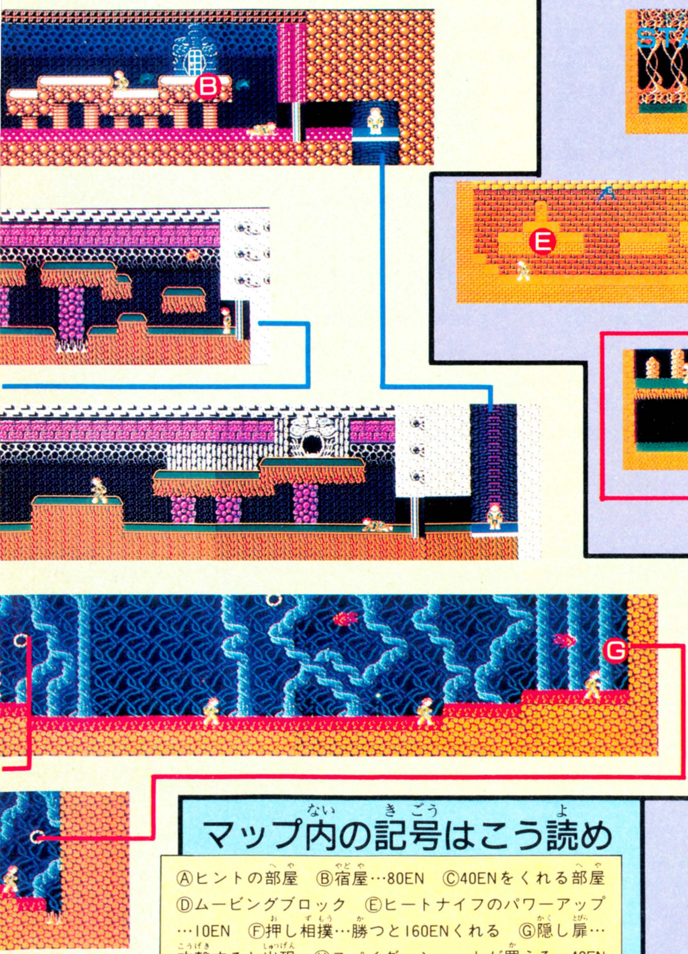
←敵が死ぬと、そのエリアのボスのバイタリティーが増える。むやみに攻撃ばかりしていると、後で困るぞ。

落とし穴に気をつけろ

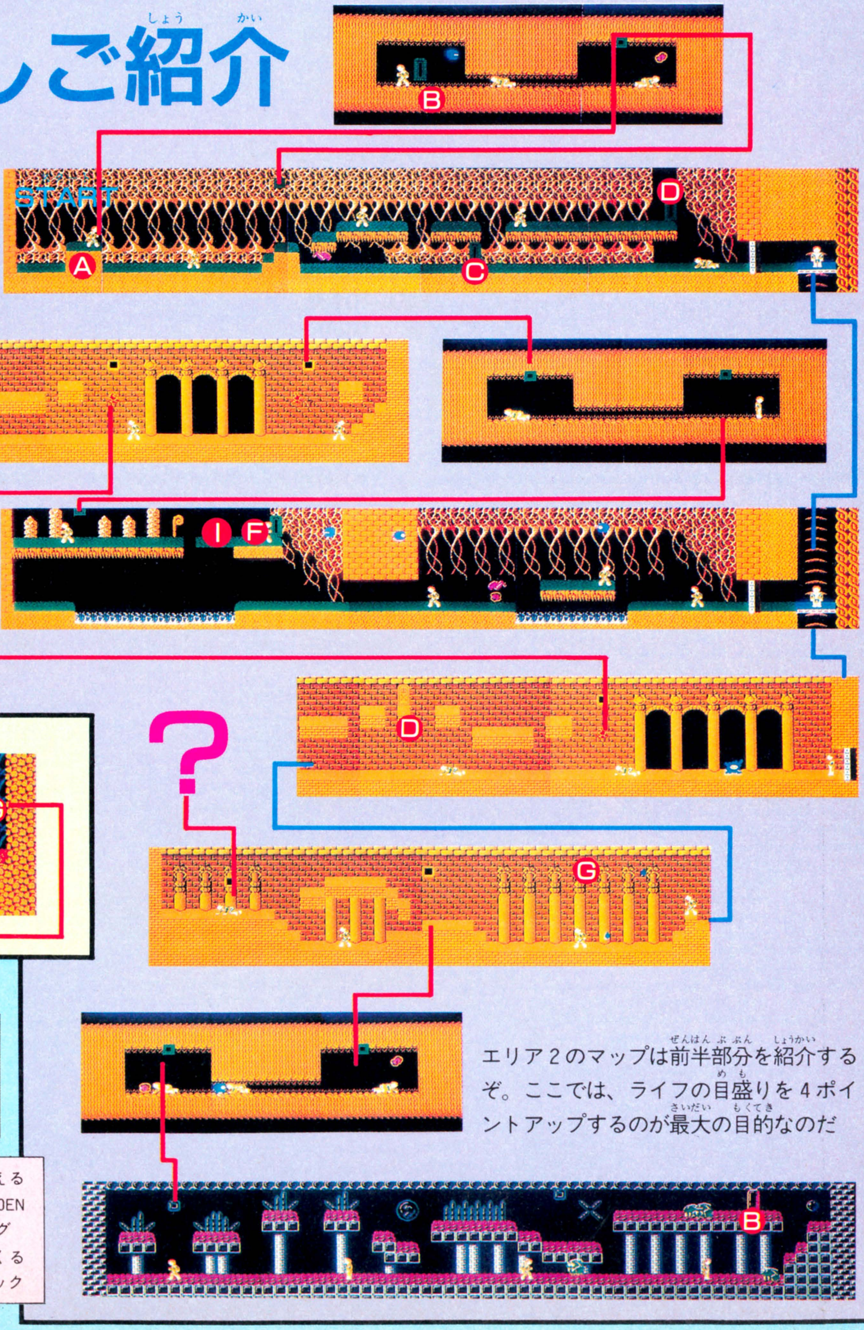


←落とし穴の中はトゲだらけで落ちると一発でやられてしまう。ここは、うまくタイミングを計って越えよう。

エリア2も少しご紹介



エリア1のボスだ!!



エリア２のマップは前半部分を紹介するぞ。ここでは、ライフの目盛りを４ポイントアップするのが最大の目的なのだ

マップ内の記号はこう読め

Ⓐヒントの部屋　Ⓑ宿屋…80EN　Ⓒ40ENをくれる部屋　Ⓓムービングブロック　Ⓔヒートナイフのパワーアップ…10EN　Ⓕ押し相撲…勝つと160ENくれる　Ⓖ隠し扉…攻撃すると出現　Ⓗスパイダーショットが買える…40EN

Ⓐ隠し扉…攻撃すると出現　Ⓑスマートボムが買える…60EN　Ⓒスパイダーショットのパワーアップ…20EN　Ⓓヒントの部屋　Ⓔ宿屋…80EN　Ⓕスキャナーゴーグルが買える…80EN　Ⓖ悪魔の雨…天井から落ちてくる　Ⓗライフの目盛りが４つ増える　Ⓘムービングブロック



『スペランカー』の続編が出ると噂されたのが去年の秋。待って待って待ちこがれちゃったぜ。でも待ったかいはあったようだ。なかなかいいゲームに仕上がったぞ。

●アイレム
9月18日発売
5300円

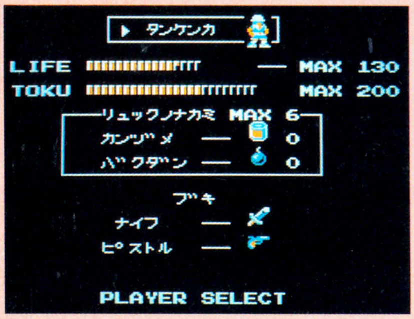
ものがたり

昔、人間の世界は、光に満ちた妖精の住む世界"フェアリーランド"とつながっていて、人々は仲よく平和な日々を送っていたという。
ところが、いつの頃からか人間は、"邪悪の神ゲイラ"に心を蝕まれてしまった。妖精は姿を隠し、人間の世界は荒れ果て、フェアリーランドや妖精のことも忘れられていった。
それから長い年月がたったある日、勇者スペランカーは、洞窟の中でフェアリーランドのことが書かれた古文書を発見したのだ！

このゲームは、アクションゲームでありながらも、ロールプレイングの要素も持っている。それぞれ特徴の違う3人の主人公の中からひとりを選び出し、ゲームを進めていくのだが、ただ敵を倒していけばいいというものではない。"徳"というレベルがあって、ゲーム中無意味な戦いや弱い者いじめをすると、どんどん"徳"が減っていき、不利になってしまうのだ。人道主義にのっとって、何が"徳"になるのかをよーく考えながら行動しないと、クリアーできないぞ。

挑戦する主人公を次の3人の中から選ぶのだ!!

探検家



スペランカーでおなじみの主人公といえば、やっぱり探検家だね。武器はナイフとピストル。ムチでも使ってくれるとカッコよかったんだけどな。長所はライフの許容量が3人の中で一番多いってことと、最初に6個アイテムを持っていけるってこと。短所はピストルは弾がなくなると使えなくなるってことだね。

聖職者



聖職者っていうよりは魔法使いのようなカッコをしている。さすがに聖職者というだけのことはあって、徳は3人の中では一番多い。が、ライフが少ないので、あまりむりはできないのだ。武器はつえと、2種類のオーラを使う。つえはゾンビも倒せるし、オーラはボスに大ダメージを与える。結構扱いやすいキャラだね。

エスパー



最後はエスパーだ。髪形がパンクしていてなかなかカワイイぜ。ライフ、徳は普通ぐらいで特に特徴はない。武器はナイフと精神念波（光の剣みたいなもの）だ。あと特殊能力として、テレポーテーション能力（マークを置いてきた場所にどこからでも一瞬にもどることができる力）を持っている。マップ作りには便利かな。

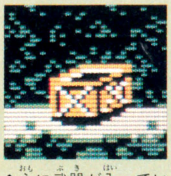
アイテムの数々!!

袋



⬆食料とヒントとなる遺書が入っている袋。徳が減るけど取ろう。

武器箱



⬆主に武器が入っているのだが、まれにアイテムが出るときもある。

ロザリオ



⬆探検家とエスパーはこれを使わないと、ゾンビなどを倒せない。

銀の鍵



⬆銀の扉を開けるときに使う鍵だ。洞窟の中に落ちているのだ。

金の鍵



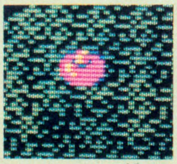
⬆ボスキャラの部屋へ通じる扉の鍵。〇〇を助けるとお礼にくれる。

キノコ



⬆洞窟の中に生えている。食べるとみるみるうちに体力が回復する。

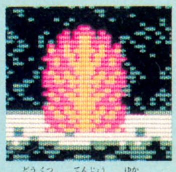
リンゴ



⬆ボスキャラの動きを封じることができるという、伝説のリンゴ。

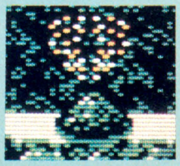
障害物もある!!

火柱



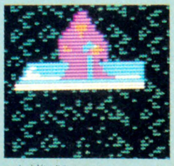
⬆洞窟の天井や床から噴き上がる炎。消えたときに通り過ぎよう。

砂山



⬆ぶつかっただけでダメージをくらううえにガスまで噴くじゃま者。

上下板



⬆障害物といっても、ダメージは受けない。いわゆるエレベーター。

敵キャラの面々!!

シカ



⬆唯一、敵じゃないキャラ。守ってあげましょう。

ガブ

⬇植物のわりによく動く。カタいうえに弾まで吐くぞ。



ビルビック

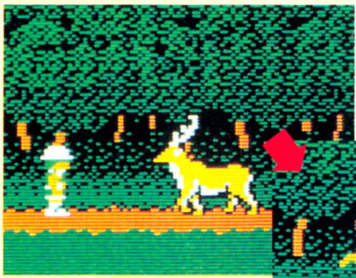


⬆ヒルの親玉だ。フワフワ飛ぶので倒しにくいヤツ。

ゲームは地上と地下を冒険しながら進むのだ!!

地上面と地下面はいくつもの道に分かれている。アイテムをそろえながら、手順を追って3人の妖精を助け出すのだっ!!

シカは敵じゃないぞ!

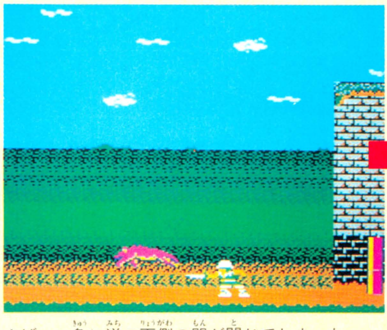


⬅オッこいつ攻撃もしてこないしカモだぜ、と思ってシカにナイフを突き刺すと……。



➡ライフが増えるハートが出現！　でもそのかわりに徳がおもいっきり減ってしまうぞ。

弱ったシカに食料を分け与えると…

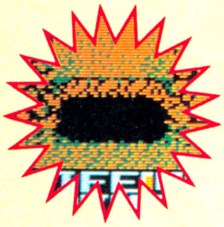


⬆げっ、急に道の両側の門が閉じてしまったぞ。そのうえにオオカミが……。ピンチ！



⬆オオカミを倒すと門は開き、その先には弱りきったシカがいた。助けてやるべきだよね。

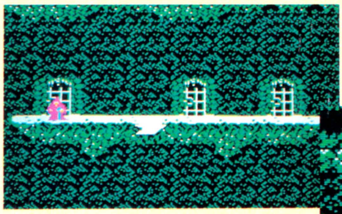
落とし穴は地獄への入り口!!





➡地上にぽっかり開いた黒い穴。落ちると地獄へまっさかさまだ。徳が高いと助かるよ。

ステージ1のラストは…!?



⬆扉が3つもあるけどどれに入ればいいのかな。とりあえず、このドアに入ろォーっと。



⬇さらに先に進んでいくと、ガイコツでふちどられたブキミな門が……。さあ入るぞ。



⬆でたーっ！　トラがでた！　1面のボス、"デスタイガー"だ。こわいけど戦うのだ。



⬆苦戦の末、ボスを倒すと上の方から何か落ちてきた。オッこれが妖精の石か、ラッキー。

ヘビ

⬇かま首を起こした後、飛びかかってかみついてくる。



サソリ



⬆小さいからといって、油断してはいけないのだよ。

スズメバチ

⬇編隊を組んで飛んでいる。突っ込んできたら倒せ！



オオスズメバチ



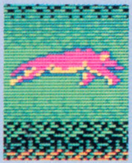
⬆いつも穴の中にひそんでいる。出てくる前に倒せ！

イノシシ

⬇突っ走ってくるだけなので、ジャンプでかわすのだ。



オオカミ



⬆中ボス的なキャラ。倒すと徳がぐっと増えるぞ。

ゾンビ

⬇つえかロザリオがないと倒せないうっとおしいやつ。

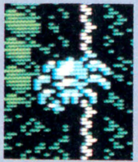


クラゲ

⬇水中でフラフラと上下に動く。ただの障害物キャラ。



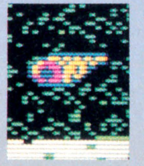
クモ



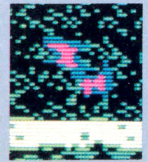
⬆近づくと急に降りてくるので、なかなかこわいのだ。

ヒル

⬇飛びはねて戻るという行動を一生繰り返している。



コウモリ



⬆動きが不規則だから、倒しにくいしよけにくいのだ。

タツノオトシゴ

⬇水中で上下しつつ、ときどき弾を吐くかわいいやつ。



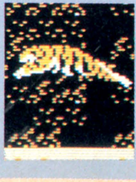
オオサソリ



⬆サソリの親分。カラもかたく、なかなかの強敵。

デスタイガー

⬇こいつがステージ1のボス。文句なく強いんだな。



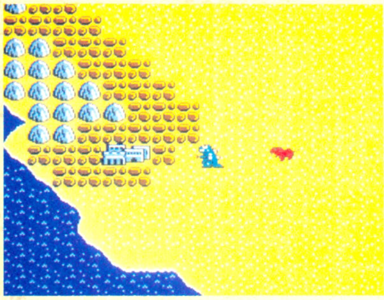


今大人気の“メカ生体ゾイド”。そのストーリーをほとんどそのまま生かしてゲーム化したのが『ゾイド 中央大陸の戦い』だ。キミは、共和国の勇敢な戦士ゴジュラスを操り、帝国を倒す戦いの旅に出るのだ。敵に占領された街や砦を取り返し、中央大陸に再び平和を呼び戻せっ!!

●東芝EMI 9月5日発売 5300円

秘密は街の中に隠されている!!

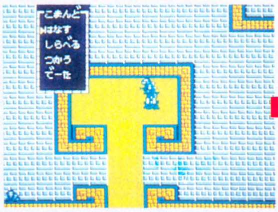
敵の首都までの道のりは長い。戦いで消費したエネルギーを補給するためには、敵に占領された街や砦を取り返さなければならないのだ。取り返した街や砦の中は、くまなく調べよう。思わぬ所に隠し階段が見つかったりするのだ。



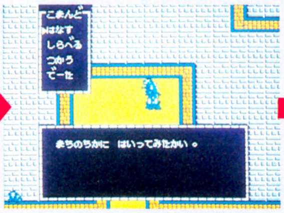
⬆広いマップの中に点々と存在する街や砦。見つけたら、迷わず中に入ろう。

とにかく仲間と話そう

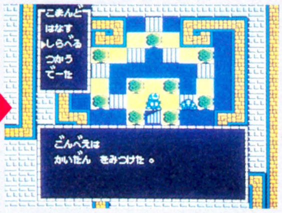
秘密を探し出すための手がかりは、仲間との会話の中から得るしかない。とにかく相手がいたら話しかけ、その内容は、決して忘れないようにしておかなければならない。



⬆街の中では、仲間のゾイドに必ず声をかけよう。その街のことや新兵器のことなど情報をくれるぞ。



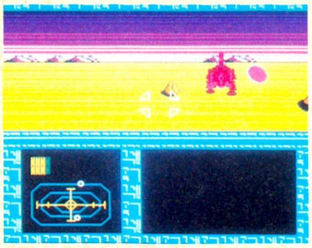
⬆「街の地下へ入ったか？」と聞かれた。どこかに入り口があるはずだ。街中を探して見つけよう。



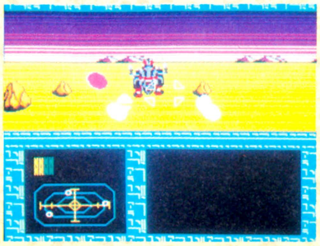
⬆壁ぎわを歩いていると何かにつき当たるところがある。ここを調べれば、入り口が見つかる。

戦い方を身につけるのだ

占領された街を取り返すためには、何回もの戦闘をくり返さなければならない。しかも、すべての敵を倒すまでは、エネルギーの補給は受けられないのだ。そこで、いかにうまく戦うかがポイントになるのだ。



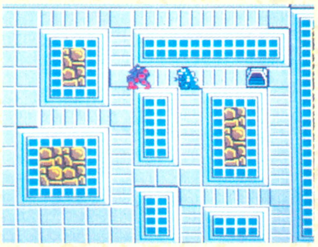
⬅敵は、左右に移動しながら攻撃してくる。そして、左か右のどちらか一方に弾を撃つのだ。



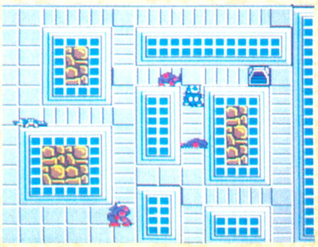
➡左に弾を撃つ相手には右から、右に弾を撃つ相手には左から攻めるようにするのが効果的だ。

街の中では……

街の中では、敵を全滅させるまで外に出てはいけない。全滅させないで外に出ると次に街へ入ったとき、敵が復活してしまうぞ。



⬅街の中の敵を全滅させる前に街から出てしまうと、いままでの苦労が水の泡になってしまう。



➡しかし、自分がやられてしまっては元も子もない。潔く撤退することもたまには必要なのだ。

街の外では……

取り返した街から次の街へ行くまでの間は、なるべく戦闘は避けよう。次の街での戦闘に備えて、エネルギーを温存しておくのだ。



⬅レベルを上げるための戦闘なら街の中の戦闘だけで十分だ。敵を見つけたら遠まわりしよう。

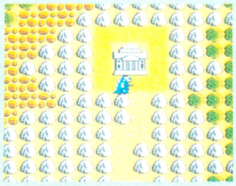


➡囲まれてしまったら、サラマンダーを飛ばそう。敵がそっちに向かうスキに逃げられるのだ。

前半はこれだけ集めなければならない！

ゲームスタートは、共和国の首都から。ここからキミは、帝国の首都をめざすのだが、まずみずうみ砦までがゲームの前半だ。前半部分には8つの砦や街があり、それぞれに仲間がいたり、アイテムが隠されていたりする。ここでは、どの街にどのアイテムがあるかを紹介しよう。全部の街や砦をまわって、アイテムを集めおわったら、いよいよみずうみ砦を通り、ゲーム後半に突入するのだ。

共和国の首都



ゲームのスタート地点。この中にもちょっとした仕掛けが隠されている。見のがすな。

トラのパンツ



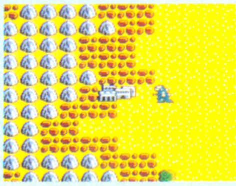
トラのパンツは、傷ついて戦えなくなったゾイドがくれるものだ。ほとんど苦労せずに手に入るだろう。はくと勇気が出る？

通信機



通信機がないと、首都との連絡がとれず、経験をつんでも昇進できない。隠し階段を下りたところにいるゾイドが持っている。

共和国最後の砦



首都を出てから西へ行くと、共和国最後の砦だ。この中には敵はまったくいない。

サラマンダー



サラマンダーを使うと、3×3の9画面分を偵察できる。戦闘の場面では、動きも速く攻撃力も大きいという、心強い仲間だ。

ゴルドス

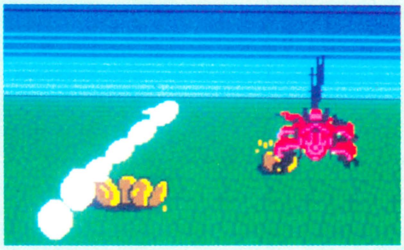


ゴルドスは、砦の地下にいる。攻撃力はそれほど大きくないが、防御力に優れているので、レベルの低いうちは重宝するだろう。

共和国の工場



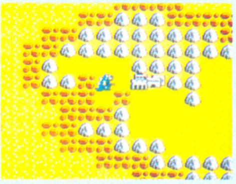
首都から北へ向かうと工場がある。ここには、エネルギー補給ゾイドがいないのだ。



4連速射砲

地下のいちばん奥深くにいるゾイドがくれる。これを手に入れると、一気に戦闘がラクになるのだ。

クロケット砦



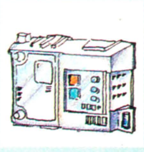
最後の砦から、さらに西へ向かうと、クロケット砦だ。ここではグスタフを探そう。

グスタフ



グスタフには戦闘能力はないが、エネルギータンクや傷ついた仲間を運ぶのに絶対に必要な仲間だ。とにかく街中を探すのだ。

コンピュータ



ゴジュラスをMK2にするために必要なアイテム。他に4連速射砲、キャノン砲、装甲パーツを手に入れれば、MK2になれるぞ。

クック砦



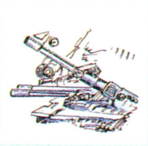
クロケット砦から北へ行くとクック砦だ。強敵が多く苦労するが、得るものも大きい。

エネルギータンク



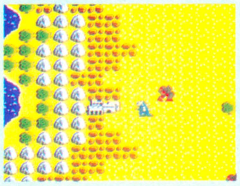
砦の地下でもらえる。これを使うと、戦いで消費したエネルギーが満タンになる。ただし、一度だけなのでよく考えて使おう。

キャノン砲



キャノン砲の破壊力は強烈だ。うまくあたれば、アイアンコングも一発で倒せる。しかし、連射ができないのが残念だ。

グレイ砦



最後の砦から南へ下るとグレイ砦にたどり着く。周囲にいる敵の数が多くなるぞ。

カギ



隠し階段を見つけて、〝しらべる〟を実行しても、〝そこにはなにもない〟と言われることがある。そのときはカギを〝つかう〟のだ。

マンモス



マンモスは、攻撃力と防御力のどちらも大きく、なかなか使いやすい。しかし、ほんの少し動きが遅いのが気にかかる。

クッパーの街



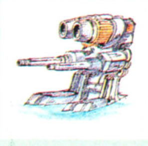
グレイ砦からさらに南にあるのがクッパーの街だ。ここで、シールドライガーに会えるぞ。

シールドライガー



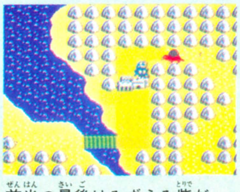
シールドライガーは誇り高い戦士だ。一度話したくらいでは仲間になってくれないかもしれない。しかし、めっぽう強い。

装甲パーツ



ゴジュラスがMK2になるための部品だ。これを装備すると、ゴジュラスの防御力が格段にアップするのだ。必ず見つけよう。

みずうみ砦



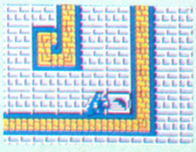
前半の最後はみずうみ砦だ。クロケット砦から南西の方向。谷間の細い一本道を通るのだ。

バリゲーター



バリゲーターもかなり強力な仲間だ。サラマンダー、バリゲーター、シールドライガーが前半での最強の組み合わせだろう。

橋への出口



みずうみ砦の地下に隠された入り口を通り抜けると、いよいよ帝国の領土だ。気を引きしめて！

超ウルトラ緊急速報

NECから噂のゲームマ
PCEngine登

出るぞ出るぞと一部で噂に上がって約2千万秒、なかなか僕たちの前に姿を見せてくれなかったニューゲームマシンが、ついに登場することになったっ!! ニューマシンなんて久しぶりだから、なんかうきうきするよね。しかも、定価がたったの24800円、14センチ×13センチ×4センチの小型サイズとくれば、誰だってオッと注目してしまうわけなのだ!!

ニューゲームマシン〝PCEngine〟は、10月の下旬にはおもちゃ屋さん店頭に並んでいる。下のゲーム1本といっしょに買っても、3万円でおつりがくる。友だちが遊んでないゲームで遊べるんだから、ちょっと魅力だよね。

3万円ということは、ファミコンのカートリッジ約6本分。安いような、高いような……。

もちろん、PCEngine にファミコンのカートリッジを差すことはできないし、セガのカートリッジも使えない。PCEngine で遊ぶには、PC Engine用に作られたゲームが必要になってくるのだ。発売当初は3タイトル、年内には6タイトル、PCEngine用のゲームが発売される。そのかわりといってはなんだが、これらのゲームはファミコンやセガでは遊べないわけだ。

PCEngineのゲームを開発するゲームメーカーだけれど、今のところハドソンやナムコの参加が決まっていて、これからもどんどん増えていく見込み。ゲームの数も、ファミコンほどではないにしても、月に2タイトル前後は出されていくとのこと。ちょっと目がはなせないゲームマシンになりそうな気がするね。

PCEngineの主張

■NECより10月下旬から発売。24800円。ACアダプターと専用パッド(コントローラー)が1つ付いているそうだ■つまり、2人で遊びたいときはパッドをもうひとつ買わなくてはならない。こいつは別売で2480円■連射機能のついたパッドが欲しい人は、ターボパッドを買おう。こいつは、200円お高くなって2680円■今までのゲームマシンとちがって、PC Engineでは5人まで同時プレイが楽しめる。ただし、3人以上で遊ぶときは、人数分のパッドと、パッドのコードを連結するマルチタップが必要になる。こちらも別売で2480円■ゲームソフトは、カートリッジやディスクカードではなくて、ROMカードで発売される。大きさは、テレホンカードとまったく同じ。厚さは、たったの2.4ミリ■今後、キーボード、CDプレイヤーなどのアクセサリーも発売される予定。

PCEngine用の緊急発売ゲームたちだよん!!

THE 功夫

●ハドソン 4500円



多採な功夫技で敵軍団を倒し、さらわれた彼女を救出せよ!! ま、ゲームパターンとしてはありがちな、横スクロール型功夫アクション。でも、画面2分の1サイズの超迫力デカキャラクターは魅力だね。敵にやられた箇所が、アザや傷となって残るという、芸の細やかさも必見だな。

同時発売

パリ・ダカール ラリー

●ハドソン 4500円



世界一過酷といわれている〝パリ・ダカール ラリー〟のコースをシミュレートしたとか。いわゆる、カーレースゲームなのだ。セールスポイントは、なんたってグラフィック。砂漠、海辺、山岳地帯など、さまざまな美しい背景が、なめらかに流れていく。『アウトラン』もまっ青だぜ!!

同時発売

妖怪道中記

●ナムコ 価格未定



この春、ゲームセンターの人気を一身に集めた、あの『妖怪道中記』が、家族でもできるよーになったんだな。んー、感動!! 主人公のたろすけが、えんま様のお裁きをうけるため、地獄を道中するという、キャラクターゲーム。ビデオゲーム初のマルチエンディングはどう移植された?

12月発売

カトちゃんケンちゃん

●ハドソン 価格未定



テレビでおなじみの『カトちゃん ケンちゃん』のふたり組を主人公にした、コミカルアクションゲーム。ハドソンは得意の横スクロール型のキャラクターゲームなんだけど、とにかく主人公のふたりの表情がおかしい。泣いたり、おこったり、驚いたりの豊かな表情は絶対笑えるぞ。

12月発売

その他の登場予定ソフトたち

まず、PC Engineと同時に発売されるのが、『**ビックリマン ワールド**』(ハドソン)。今、子供たちの間で人気沸騰中のキャラクター、ビックリマンのゲーム化だ。天使、悪魔が入り乱れて戦うRPGになるとか。期待大だな。つづいて11月初旬に発売予定なのが、これまたRPG、『**邪聖剣 ネクロマンサー**』(ハドソン)。ホラー度満点のRPGで、あの〝エイリアン〟を作ったH.R.ギーガ風の世界が繰り広げられるんだって。ニュータイプね!!

シン場！

10月下旬緊急発売だぜっ!!



➡一見したところ、携帯用CDプレイヤーみたい。重量も350グラムと軽量で、別売りのカラー液晶TVとあわせれば、屋外プレイだって楽しめるんだって。

ほぼ原寸大なのだ

⬅この専用パッドはなかなか大きくて、手にフィットするような気がする。屋外プレイのときも、自慢できるぞ。

➡切りとって使おう

追報 DRAGON QUESTIII

『ドラクエIII』は、バッテリーバックアップ付で発売になるんだよね。長い呪文の必要がなくなってひと安心。しかもプレイヤーの名前を複数で登録できるから、お友達と一緒に遊ぶこともできちゃうのだ!! 楽しみだね!!

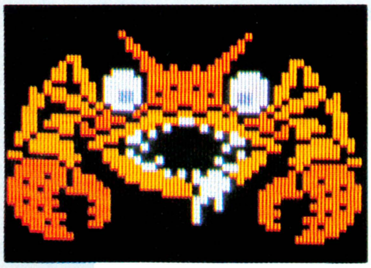
●エニックス　12月発売予定　価格未定

アレフガルドはどこなのか……?



ドラクエIII 敵キャラクターだぞ!!

『ドラゴンクエスト』シリーズでずーっと登場しているスライムやドラゴンなんかは、また登場するのかな。『III』では、キメラ系の敵が復活してくれるとウレシイんだけどなぁ。そう思わないっ!?

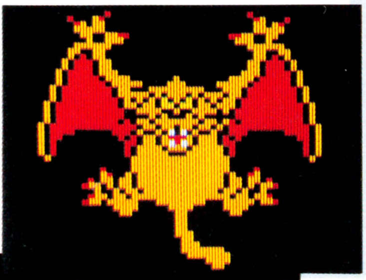


⬅きっと『III』に出てくる敵もユニークな奴らがいっぱいだろうな。今から楽しみだぜ!!

➡もちろんキャラクターデザインは、鳥山明先生なのだ。やっぱり最高だねっ。



➡ひとくいガニとか、おばけキノコとかキャットフライとか。なんか気味が悪い奴らでいっぱいなのだっ!!

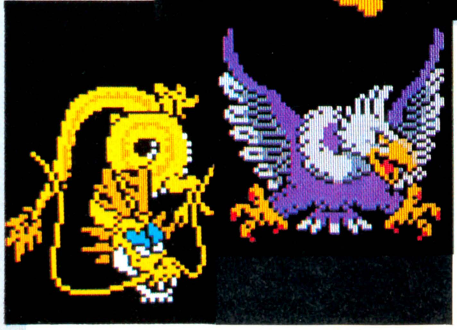




⬅スライムは大人気だったけど、スライムをしのぐようなキャラが出てくるかもねっ。



⬅『II』で出てきたキャラもまた出てくるんだろーかっ!?



⬅どんな戦いを見せてくれるのかな。やっぱり魔法も使うんだろうなぁ。

敵は150種類以上もいるぞ!!

掲載マップは編集部で作成したイメージマップです。

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

転職できるってどういうこと？

ファミコンのゲームで、キャラクターが転職できるのって初めてだよね。転職っていうのはどういうものなのか、少し基礎知識を勉強しておこう。きっと役に立つぞ!!

転職すると得するのだっ!!

高校時代には、甲子園にも出場したこともある剛腕投手。それがプロに進んでから、守備、打撃なども鍛えられ、そのうち打者としての才能が開花!! やがて投手をやめて、野手に転向、ついには強肩を誇る、名外野手になってしまったっ!!

……えっ、『ドラクエIII』とは全然関係ない話じゃないかって!? いーえ、じつは今度の『ドラクエIII』には、これと同じような転職システムがゲームのルールに組み込まれているんだよね。

『ドラクエIII』のプレイヤーキャラには、戦いを得意とする戦士キャラや、防御の呪文を使いこなせる僧侶系のキャラなど、さまざまな能力を持つキャラクターがいるのはもう知ってるよね。

たとえば、僧侶のキャラクターが、冒険を続けて敵と戦っているうちに、呪文が使えなくてやむを得ず武器で戦わなきゃならない、なんてこともあるだろう。

そんなことがかさなるうちに、その僧侶は、武器を使った戦闘にも慣れ、やがて、へたな戦士よりも戦闘がうまくなってくる。もちろんレベルも上がってくるだろう。

そこで、この転職システム!! この僧侶を、戦士に転職させるのだっ。戦士としての修行は、1から積み直すことになるけど、うまく成長すれば、僧侶だったときの呪文も使えて、戦闘もバッチリ!! っていう特上の戦士が誕生するってわけだっ。ねっ、すごいでしょっ!!

もちろんほかにも、魔法使いとして鍛えておいて、ある程度魔法を覚えてきたら、僧侶に転職、2系統の呪文を使えるキャラクターに育てるっ、なんてこともできるはず。組み合わせしだいで、自分だけの、すんごいキャラクターが作れたりするってことだ。

ほかのゲームを見てみると

『ドラクエIII』の転職ルールは、まだ明らかにされていないけど、今までにあったパソコンゲームから、その方法を予測してみようかな。

今までに転職ルールを採用していたRPGの中で、有名なものといえばやっぱり『ウィザードリィ』。『ウィザードリィ』に登場するキャラクターはそれぞれ、強さ、耐久力、知力、機敏さ、信心深さ、運、の6つの能力値(最高18)を持っていて、その能力値によって、たとえば強さが11以上あるものなら戦士、機敏さが11以上あるものなら盗賊、といったように全部で8つの職業に割りふられていた。

冒険を通じて経験を積み、レベルが上がってきたキャラは、それにつれて各能力値も上昇してくる。最初は強さの能力値が7しかなかった魔法使いが、いつのまにか強さ11まで成長している、なんてこともあるわけだよね。11という数値が、戦士になるために必要な強さの数値であれば、この魔法使いは、そうなった時点で、戦士になるための条件を満たしているってことだ。

あとは転職したいってことを申告すれば、転職可能。魔法も使えて戦闘もできる戦士に大変身!! できるわけ。

最初っから選べないキャラ

『ウィザードリィ』には戦士、魔法使いなどの基礎的な職業のほかにも、専門的に格闘を得意とする忍者、僧侶と魔法使いの両方の呪文を使いこなせる上級職業もある。

もちろん、そういった上級職は最初から選べるわけじゃなくて、はじめは基礎的な職業で修行をし、能力値が上がったところで転職!! なんてことをしなくちゃなれないんだよね。

このほか、特殊なアイテムを使うことによって、同じ職種だけど、さらに強力な内容を持ったキャラクターになれる場合もある。たとえば闘士というキャラクターが、さらに強い戦士になれたり、幻術師が、魔術師になれたり。

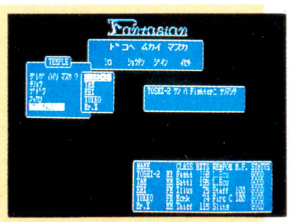
注目の『ドラクエIII』が、どういった転職システムを採用するのか、まだまだ不明ではあるけれど、ゲームの世界の、奥が深くなるのは間違いないっ!!

どんな風になるのか、キミだったらどういうキャラクターをつくりたいか考えながら、ひたすら発売を待とうっ!!



「ドラクエIII」に登場する15人のキャラクターは、ゲームの途中で転職ができる。魔法使いが賢者になれたり、商人が戦士になれたりね。もちろんそれには条件があるだろうけど……。

ファンタジアン



⬆『ファンタジアン』というパソコンのゲーム。闘士から戦士へ転職したところ。アイテムとレベルが必要だ。

ウィザードリィ



⬆パソコン版『ウィザードリィ』。特別なアイテムと一定のレベル数があれば転職可能なのだ。

こんなゲームで遊びたい!!



苦労のかいあってか、大人気だぜっ、このコーナー。遠く地球の裏のアルゼンチンからも拍手が聞こえてくるよーだ(ウソ)。ファミ通がその英知を投入するコーナー、これからも応援しておくれやっ!!

第3回 夢があふれ出す！ 大容量ROMカセット活用法!!

ときに大容量ROMっていったいなんなのだ？

近ごろのソフトの広告を見ていると、必ずといっていいほどあるセリフが書かれてるよね。そう、〝大容量ROM搭載によりなんたら〞って。「ほー、スゴイね、こりゃ」とかなんとかつぶやきながら、自分で納得しちゃう今日このごろ。とかく〝大容量〞とゆー言葉が持つ独特の説得力に負けちゃうんだけど、実際には〝大容量化〞することによってどんなメリットがあるんだろーか？　今回は、そのメリットと今後の可能性について考察してみようと思う(わぁ、堅い)。

さて、具体的な話をする前に、「ROMとはいかなる物体であるか」とゆー基本的な説明を少ししておこう。ROMとゆー呼び名は、略語。Read Only Memoryの頭文字を取ってROMなのだ。つまり、読めるだけのメモリーってことだな。これに対するはRAMで、こいつはRandam Access Memoryの略語だ。収められた情報を読みだすこともできるし、新たに書き込むこともできる。ROMより賢そうだけど、つねに電流を流さないと情報を忘れちまうのだ。この欠点を補ったのが、いま流行のバッテリーバックアップシステム。S-RAMとゆー、RAMと電池を載せて情報の読み書きを自在にしたシステムね。

これがROMだす



⬆ツヤ消し黒にトゲトゲの足がいっぱい。日焼けに失敗して消し炭になったムカデを連想するとよい。小さなボディーにばく大なデータを詰め込んだ彼。容量だけ、大きくなってね。

話をもとに戻そう。ROMに書き込まれてる情報ってのは、キャラクターや背景のデータ。もちろん、これらのデータを制御するプログラムも必要だ。ROMの容量とゆーのは、細かく連続的に増えたり減ったりできない。1000の次は4000、のように差が激しいのだ。だから「×バイト(情報量の単位)のプログラムを作ったから、×バイトのROMに入れよう」てなわけにはいかないのだ。どちらかというと、決められたROMの容量にあわせてプログラムを作るのだ。だから容量が足りなくなってプログラムが入らなくなった、なんてことが起るわけ。

そこで大容量ROMの登場となるわけだね。技術的なことはこの際無視して、とにかく容量が大きければ大きいほど、内容が濃いゲームができるはず。たとえばどういう活用法があるだろうか。それを少し考えてみた我々である。

ROMの容量は倍々ゲーム!!



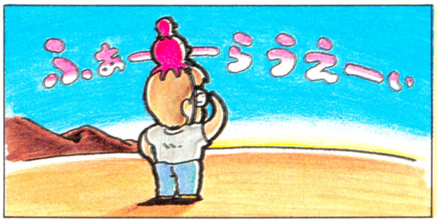
⬆『北連オホーツクに消ゆ』のカセットの中には、これだけのROMと同等の容量を持つROMが入っているのだ。これも、2Mとゆー大容量なロムが小さくなったからできる技なの。

たとえばこ～ゆ～活用法

こーゆー活用法がおもしろいぞっ!! どう？

言い忘れたけど、ここでいう大容量ってのは2Mビット以上の物を指すのだ。つまり、4M・8Mの世界だ。8Mビットなんていうと途方もなく大きく感じるけれど、MSXやパソコンでは、ごく普通な情報量なのだ。ちなみに8ビットで1バイト。つまり8Mビットは1Mバイトってこと。あの『スペースハリアー』なんて、キャラクターだけで1.6Mバイトも使ってるんだって。ゼイタクだなー。

さてさて、そのゼイタクな気分にドップリとひたれそうな大容量ROMカセットだけど、その活用法を考えてみたのが右の5つ。この中ですでに実現されつつあるアイデアもある。これは実に嬉しい。もちろん大容量化はしたけれど……、ってな場合もあるけれどね。ようするに、最終的にはゲームアイデアがものをいうわけで、大容量化っていうのはそのアイデアを実現するための手段にすぎないってことだ。ここらへんを勘違いしなければ、今までのソフトよりも大容量化することによって数倍おもしろいソフトが出てくるはずなのだ。僕らが期待する〝大容量化〟っていうのは、そういうことなのです。

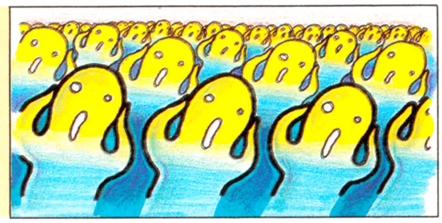


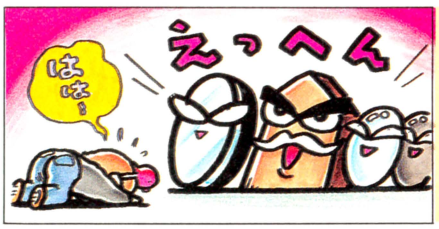
●マップが広がり、キャラクターも増える！

だれもが思いつくのはこれでしょう。RPGやアクションゲームなどの背景、つまりマップがドーンと増えるのだ。ただし、力まかせに広くされてもつまらなくなるだけだから、必要性が感じられる範囲にとどめてほしいよん。キャラクターは多いにこしたことはないね。

●AVGのシナリオが、もっと奥深くなるっ！

メッセージは、意外にメモリ食らいなのだ。たとえば、『北連オホーツクに消ゆ』はメッセージだけで全体の4分の1を費やしている。容量が増えればメッセージも増やすことができるし、もちろんグラフィックだって増やせるのだな。凝り凝りゲームができそうだぜ!!



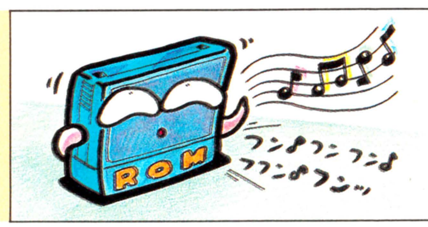


●思考型ゲームが、もっともっと強くなる！

オセロや将棋、とくに囲碁などの思考型ゲームの中身は、実はデータが大半を占めている。データは、いわゆる〝定石〟ってやつ。この〝定石〟のデータの量によって、そのソフトの強弱が決まるといっても過言ではないのだ。大容量化によって強くなるかもしれないぜっ。

●BGMがいっぱい入るから、とても嬉しい！

見逃せないのがBGMや効果音などの、サウンド関係。始めから終わりまで同じBGM、なんてことはなくなり、場面によって異なるBGMが流れるよーになっちゃうのだ。それに、膨大なメモリを必要とする音声合成だってバンバン使えるハズ。会話ゲームも夢じゃない！





●1本で100本分。ゲームパックの登場だ！

100本ってのはおおげさだけど、ちょっとしたゲームならいくつかまとめて1本のROMで遊べるはず。昔のゲームセンターにもあったのだ、こーゆーのが。ROMを差し替える手間もはぶけるし、コストパフォーマンスも抜群にいいし、ユーザーフレンドリーで嬉しい！

MSXはケッコー先進的だぞ!!



今やMSX、特にMSX2は、メガロムがあたりまえ、バッテリーバックアップも今や標準化されつつあるとゆー、すばらしくハイソサエティーな時代に突入しつつある。また、前号のMSX野郎で紹介された『グラディウス2』などは、独自の音源チップを搭載してるってんだ。こりゃすごい。ファミコンもそーなれば嬉しいのにねっ!!

キミの頭脳をたたえる我々

山梨県の長沼、広島県の神盛、茨城県の手塚に東京の野崎、それに福島県の島田＆佐藤……。担当者の机に積まれたはがきの山。これみーんな「僕はこうゆうゲームが欲しい！」っていう内容なんだよね。感謝感激雨アラレ、地震雷火事オヤジ。よくわからんが、とても嬉しいのだ。みんなどんどん送ってくれや!!

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー ファミコン通信編集部 「こんなゲームで遊びたい」私のアイデア係



それゆけ！ファミコンネット大作戦

第6回

ラジオやテレビなどの放送メディアとディスクファクスがメディア・ミックスして新しいタイプのネットワークが出現する。その名は〝イベントネット〟。さまざまなイベントを通して、何かオモシロイことが起きそうだ!!

メディア・ミックスしたファミコンネットとは!?

任天堂総務部長、今西氏がふと漏らした「ファミコン以外のメディアと融合した、まったく新しいタイプのネットワーク」とは――前号にひきつづき、今回はそのあたりをスルドク聞いてみたのだ。

金矢　ファミコン以外の他のメディアというと、たとえばラジオとかテレビのことですか!?

今西氏　まぁ、そういうことですね。(以下敬称を略させていただきます)

金矢　もう少し具体的に聞かせてください。

今西　ディスクファクスを使ったイベントネットのひとつとして考えていますが、これから各方面の人たちと話し合いを重ね、取り決めていくことなので具体的にはまだハッキリとは申し上げられない段階です。

金矢　ディスクファクスを使ったイベントというとゴルフトーナメントがありますよね。

今西　そうです。こちらのイベントネットのほうではゲームもどんどんやっていくつもりです。

金矢　そのイベントネットとオンラインのファミコンネットとは完全に別なものなのですか!?たとえば、ゴルフのイベントなどもオンラインのファミコンネットで自宅からイベントに参加することができそうですが。

今西　技術的には可能です。ただ我々としては業界の活性化ということも考えなくてはなりません。そういう意味でイベントネットとオンラインのファミコンネットは将来も独立して存在していくものと考えています。

金矢　任天堂がディスクファクス構想を打ち出したときに、いろいろな会社から提携の申し込みがあったと聞きますが、具体的にはディスクファクスを使って情報を提供しようとする会社は現われませんでしたよね。

今西　あれは、ただ漠然とファミコンを使ったネットワークということで、注目を集めたのだと思います。今はオンラインのファミコンネットのほうに関心を寄せています。もちろん提携の申し込みのあった会社とは、今も話し合いは継続していますので。これから我々がやろうとしているイベントネットが理解されれば、必ずイベントネットのIP(情報提供会社)が現われるのではないかと期待しています。

金矢　先ほどのメディア・ミックスしたファミコンネットもそのひとつとして考えていいのでしょうか!?

今西　そうですね。このイベントネットというのは人が動いて、人が集まるネット……いわば、〝お祭り〟ネットなんですわ。そしてディスクファクスはひとつの投票機として考えているわけです。

金矢　えっ、投票機ですか!?

今西　ディスクファクスを投票機として使うと、はがきにも勝つし、電話にも勝てるんですよ。

金矢　……というと!?

今西　ラジオやテレビなどでアンケートを取る場合を考えてみましょう。はがきではアンケートの戻りが遅いですよね。いっぽう電話を使えば早いけれど、回線の混雑が予想され、なかなかつながらないといった状況になります。しか

イベントネットはお祭りネット!!

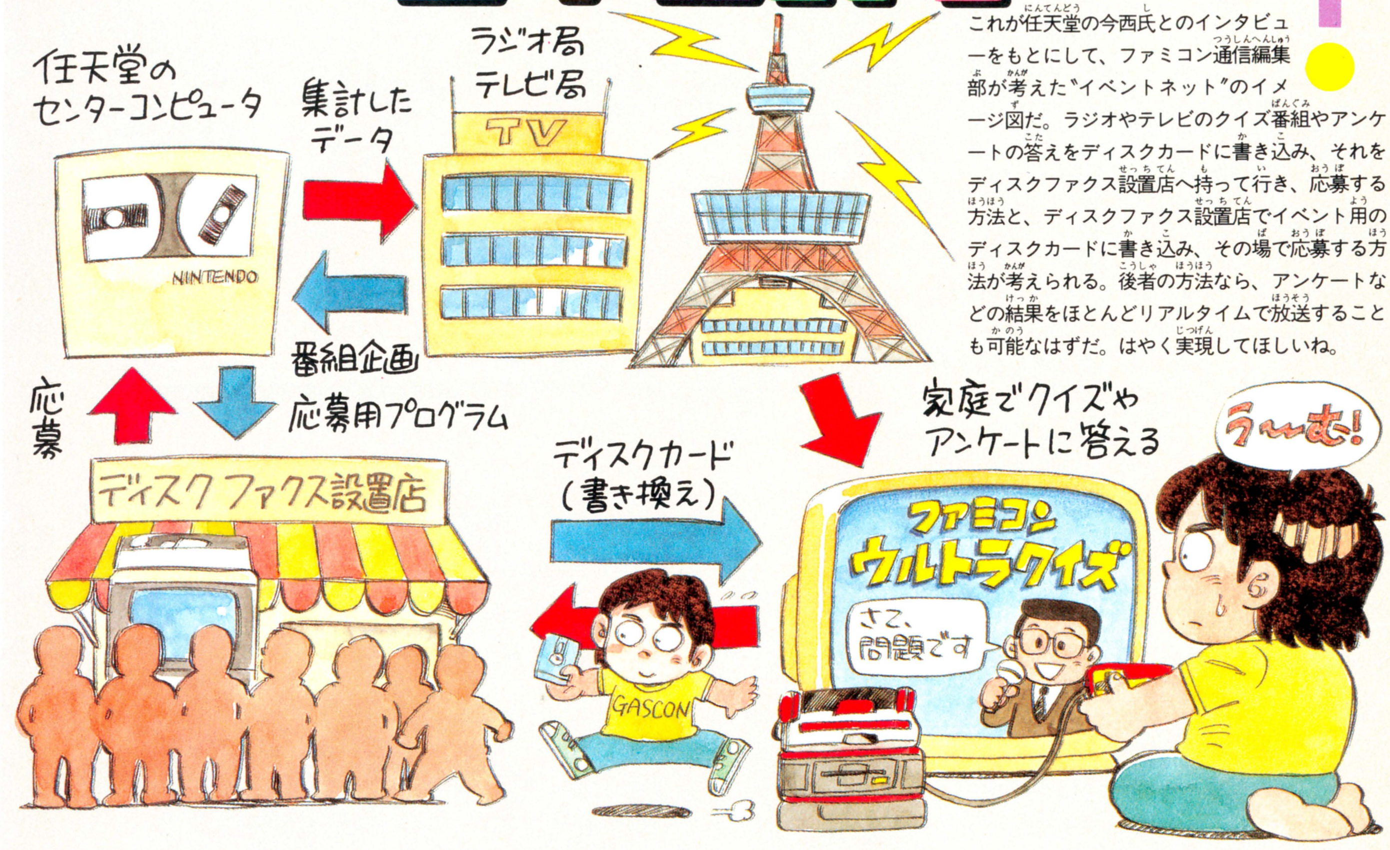


メディア・ミックスしたイベントネットの主役はなんといってもディスクファクス。いままでにもディスクファクスを使って、ゴルフトーナメントのイベントが行なわれてきたが、今後もディスクファクスを使ったゲームは登場するだろう。同時にラジオやテレビなどの放送メディアと連携したイベントも企画されて話題を呼びそうだ。イベントネットは人が集まって〝お祭り〟をするネットだ。もしキミがディスクファクスのまわりに人がいっぱい集まっているのを見たら、覗いてみよう。きっと何かオモシロイことが起きているはずだ。

スクープ

★★イベント★★

これがEVENTネットなのだ!



これが任天堂の今西氏とのインタビューをもとにして、ファミコン通信編集部が考えた"イベントネット"のイメージ図だ。ラジオやテレビのクイズ番組やアンケートの答えをディスクカードに書き込み、それをディスクファクス設置店へ持って行き、応募する方法と、ディスクファクス設置店でイベント用のディスクカードに書き込み、その場で応募する方法が考えられる。後者の方法なら、アンケートなどの結果をほとんどリアルタイムで放送することも可能なはずだ。はやく実現してほしいね。

も電話オペレーターがいちいち通話の内容を紙にメモしなければならない。また、はがきにしても電話にしても、アンケートの結果を集計するのに相当なマンパワー(人手)を必要とするわけです。その点、ディスクファクスならコスト的にもおさえることができる見込みです。

金矢　視聴者は専用のディスクカードにアンケートの答えを書き込み、それをディスクファクス設置店へ持って行く。ディスクカードには本人の住所、氏名、年齢、電話番号といった個人情報と、アンケートの答えがデータとして入っているわけですから、アンケートの集計にはコンピュータを使えば、わけのないことで、パッパッと出ちゃいますね。

今西　それこそ、レコード大賞の人気投票なんてパッパッという具合で……(笑い)。

金矢　アンケートだけでなく、ラジオやテレビの番組を制作する人たちがアイデアを盛り込むことによって、さまざまな企画を立てられそうだし、オモシロイことができそうですね。たとえばクイズ番組などで、あらかじめクイズの問題をディスクカードに入れておいて、番組でヒントを与え、問題に答えるといった新しいタイプの視聴者参加番組も考えられますね。

今西　当然、そのようなことも考えてはいるのですが、具体的な企画についてはこれから話し合っていく段階です。

金矢　先ほどのアンケート的な使い方も、数多くのメリットや効果を期待できますが、いままでラジオやテレビなどは、情報の流れが一方的なメディアでしたよね。これがイベントネットとメディア・ミックスすることによって、新しい双方向の視聴者参加番組を作れる。こっちのほうが番組を企画する人たち、つまり送り手側にとっても受け手側にとっても魅力ありますね。

今西　メディア・ミックスという点では、もうひとつテレホンサービスを使ったアドベンチャーゲームの企画もあります。まだ企画段階でじっさいに行なうかどうかはわかりませんけれど、これなどもテレホンサービスという電話を使ったメディアと、メディア・ミックスしてるわけです。

金矢　テレホンサービスをどうやってゲームの中で使うのですか!?

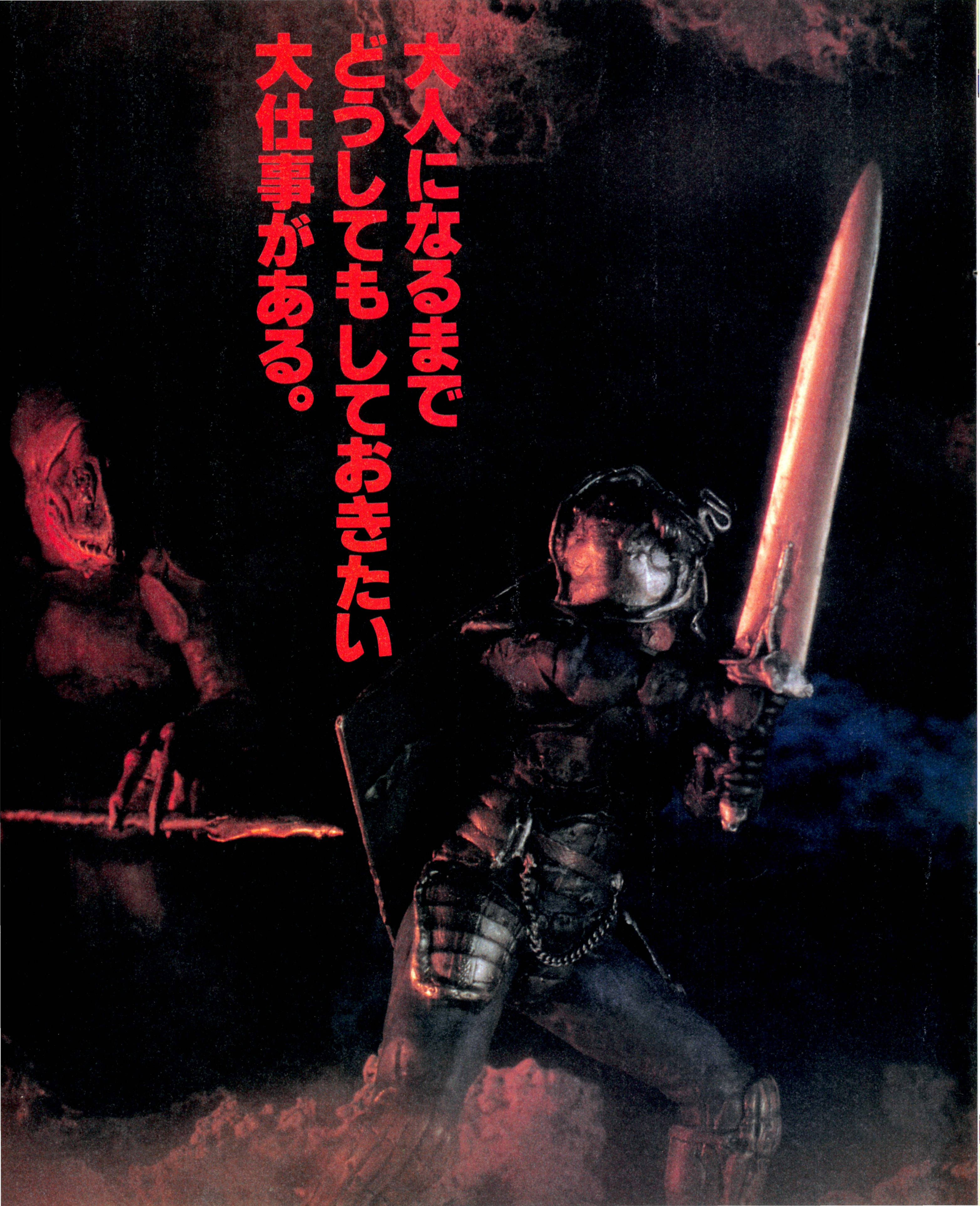
今西　普通にゲームをしていて、ある場面にくると、テレホンサービスの番号が出る。そこに電話をかけるとゲームを解くヒントなどを教えてくれるわけです。ただ、それだけでは面白くない。そのテレホンサービスの内容を面白いものにしなきゃならないでしょうね。誰でも電話をかけたくなってしまうような……。

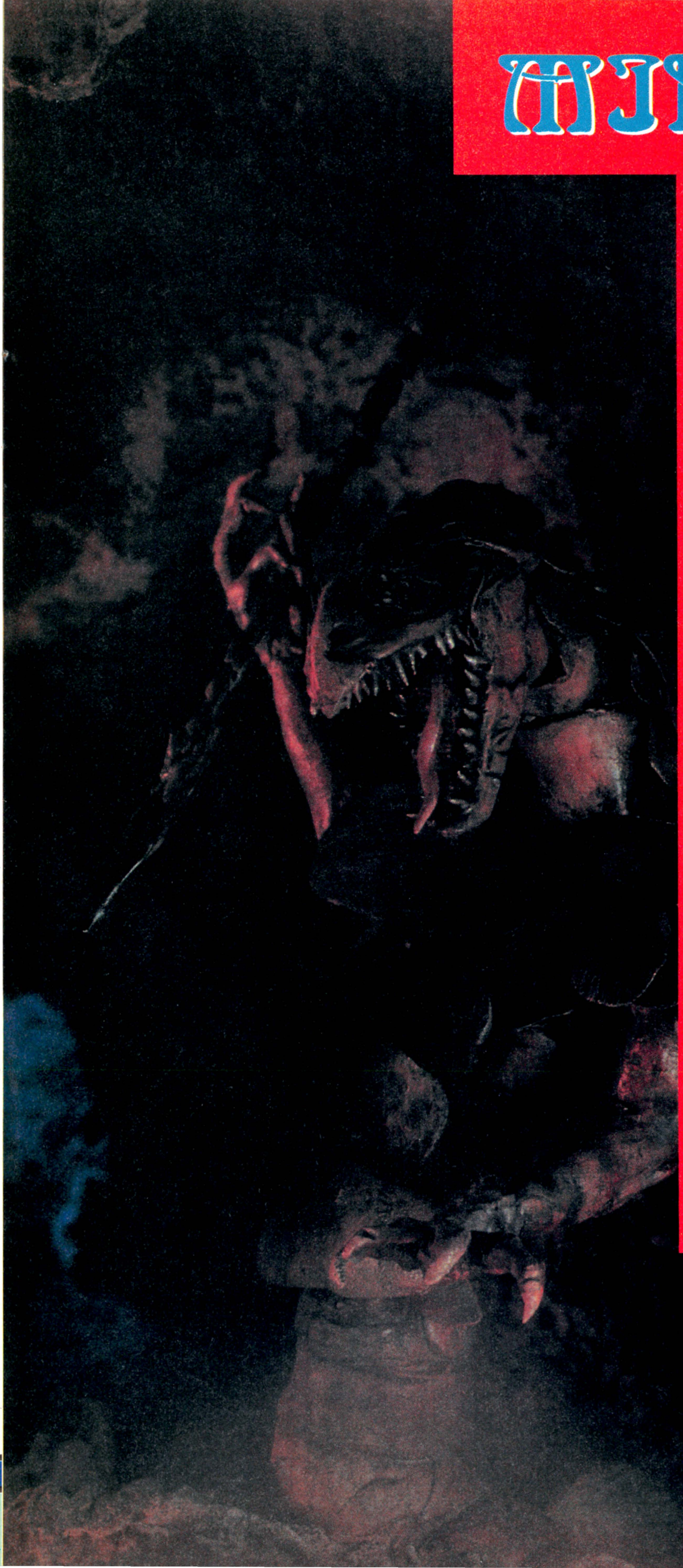
金矢　うーん、楽しみですね。オンラインのファミコンネットはもちろんのこと、イベントネットも面白くなりそうなので期待しています。


任天堂
ファミリー コンピュータTM用
インドラの光
1MROM+記憶回路の
(バッテリーバックアップ機能)
強力 新装備!!
キミの勇気が試されるときがきた。
惑星イーバルに平和を取り戻せ。
キミも仲間とともに戦うのだ!
「さあゆくがよい、光の器を求める旅へ。イーバルは光を待っておるぞ!」老人のことばを受けて若者は立ち上った。これは、知恵と勇気と正義によって、惑星イーバルを緑と水の平和な星によみがえらせる物語である――。
超本格派ロールプレイングゲーム
「インドラの光」10月20日 発売予定
ROMカートリッジ…希望小売価格5,300円
ファミコン初!
超大河シミュレーションゲーム
さな だ じゅう ゆう し
真田十勇士
今までのシミュレーションとは違う
新体験!!
10月中旬 発売予定
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
SUPERMAN™
12月下旬
ボクらのヒーローが
やってくる!
© C Comics inc. /
FIRST STAR SOFTWARE INC.
ROMカートリッジ希望小売価格5,500円
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
KEMCO
コトブキシステム株式会社
本 社/東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル638号区 〒100
呉事業所/広島県呉市本通2丁目1番23号 〒737
TEL(0823)21-3300



アドベンチャーゲーム
水戸黄門
天下の御意見番
テレビでおなじみ黄門様。
助さん・格さんをお供に箱根をスタートし、
大阪・京都・金沢など、諸国をめぐる世直しの
旅に出た。鬼が出るか蛇が出るか。
これぞ痛快時代劇ソフトの最高峰！
この印ろうが目に入らぬかっ！
お待たせしました。
発売がおくれ、たいへんご迷惑をおかけしました。
大好評新発売!!
■ロム・カセット第7弾●標準小売価格5,300円
お楽しみプレゼント付
印ろうの中身はヒミツです
くわしくはカセット内の応募方法で
ソフトがしゃべる!!
サンソフトの本格的
音声合成ソフト
大容量2M(メガ)
© SUNSOFT SHP
Licensed for Speech Synthesis from ESS.
ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
本社/〒483 愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL(0587)55-3500
販売店の方で、販促用VHSテープ・カタログ希望の方はご連絡ください。
テレホンサービス
☎0587(55)1120
●カタログ希望の方は、右の資料請求券を
ハガキに貼り、左記あてへお送りください。
資料請求券
MK-AT 9a
プログラマー、アニメーター、ゲームデザイナー募集!! 詳しくは、はがきにてお問い合せください。


大人になるまで
どうしてもしておきたい
大仕事がある。



MINELVATON SAGA

ミネルバトンサーガ

ラゴンの復活

11月下旬 新登場

ファミリー コンピュータ™ 用カセット

ファミコンロールプレイング初の「バトルモード」使用

カンタンセーブの2M(メガ)バックアップ

どこか忘れかけていたヒューマニティ。思いもよらぬ情報量の多さ。そして底知れぬビジュアル空間の多様さ。「ミネルバトンサーガ」は、数えきれない「感動」を装備して誕生しました。今までにない、そしてこれからもない緊迫感が、ゲームシーンをドラマティックに盛り上げます。ロールプレイングゲーム初のバトルモード使用の「ミネルバトンサーガ」。秋の夜長に合わせるように、新登場です。

標準小売価格￥5,500

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

楽・し・さ・を・演・出・す・る

株式会社タイトー®

本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611(大代表)〒102



CAPCOM
井出名人の洋介
実戦麻雀
TM
●実戦麻雀
●名人リーグ戦
●実戦問題
3つのゲームが楽しめます。
開発中画面
9月24日発売
定価 ¥6,500
勝てば実力。
負ければベンキョー
これであなたも
名人だ!!
■井出名人は東大卒の天才麻雀士なのだ。5才の頃に麻雀を覚え、東大の卒論のテーマは、ナント麻雀について！ 名人のコーチで君も負け知らずの麻雀がうてるようになる！
特製コントローラー付
CAPCOM
A B C D E F G H I J K L M N
井出名人の洋介
実戦麻雀
麻雀実力診断の問題も付いています。優秀解答者には、段位認定証をプレゼント！
©CAPCOM
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
注意 違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出てますが、このプログラムは絶対にコピーできません。
株式会社カプコン
本社 〒540 大阪市東区大手通り1-27-18 カプコンビル
東京支社 〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル
カプコンソフト情報・大阪06(946)6659 東京03(440)0438

ビクター音産のファミコン®用カセット

OUTLANDERS
アウトランダーズ

トラベル型ロール・プレイング・ゲーム

地球の先住民族を名乗るセント・エバスキュレーゼ帝国の王女カームと日本人カメラマン若槻哲也は、地球救済の為に結婚を決意。カームの父皇帝の許しを得ようと帝国に乗り込んだが…。次々と登場する敵と闘い、幾多の謎を解きながら、君は哲也となってカームを見つけ、結婚の許しを得ることができるか？



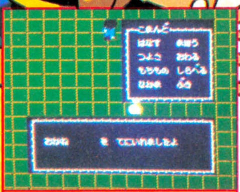
- ♥人気漫画「アウトランダーズ」（真鍋譲治作、白泉社刊）を基にした楽しいキャラクター
- ♥良い行為が君を助ける好感度の導入
- ♥迷路型の複雑で広大なマップ
- ♥ゲームの鍵を握る重要なメッセージ
- ♥勿論、数々の強敵を倒し君の経験値をあげて強くなっていくのだ
- ♥アイテム、魔法も一杯の楽しい大作、間もなく登場！

近日発売予定
希望小売価格 ¥5,300

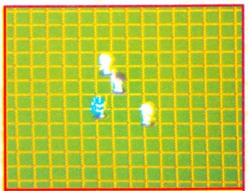

胸ワクワクのオープニング・シーン


留置場から逃げた哲也を番兵が……


情報は多くの人から聞いておこう


お金も大事なアイテムだ！


道具屋で必要なものを買わなくっちゃ


敵に出会うとアクション画面にかわる

PLEASE WAITE

求めていたゲームに
だいぶ近づいたような気がする。

スペース・ウォーズ　シミュレーション

SDF

パルサーの光

SPACE WARS SIMULATION

操作テクニックより、
冷静な状況判断が必要

新しいタイプのゲームなので、
まずなれることが大切

集中力

思考力



どのように攻めるか、
最初の戦略が重要

あらゆる悪条件を
のりこえるねばり強さ

僕は、
アイデアが決まらずに悩んでいました。
そんなある日、夢を見たのです。ずっと高いところから、
海王星をゆっくりと旋回しながら眺めている、暗黒宇宙を飛ぶ夢でした。海王星は、
北極の部分に白い雲が見えるのみで、あとは真っ青なメタンの大気におおわれ陸は全く見えませんでした。
僕は、そのイメージをゲームアイデアに採用しました。
ゲームの内容は、戦略を重要とするウォーシミュレーションゲームであり、
ゲームとして大切なところだけを残した、シンプルなものになっています。
しかしシンプルなだけに奥が深く、しっかり状況をつかむ力と
冷静な判断力がなければ、なかなかクリアできないでしょう。
君も、僕の創ったウォーシミュレーションゲーム「パルサーの光」に、
ぜひ挑戦してみてください。

想像力

判断力

近日発売
新・登・場
標準小売価格 **2,980円**

運

大澤義孝のプロフィール。
昭和39年生まれ。
今までに手がけたゲーム作品は
「メイガス」、「ブリーダー」など。
性格は温厚でメロンが好物。血液型はB型。
特技は悪魔召喚と宙に浮くこと。



DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
発行　ソフトプロ株式会社
〒530 大阪市北区西天満6-7-2梅新東ビル5F
TEL.(06)363-1224

のしちゃえ。



な、なんと。アメリカのイカしたゲームが続々3つも押しよせて来た。あのアタリ社が、アメリカで大ヒットを飛ばしたヤツだ。どれも、目をみはる、息をのむ凄さ。やればやるほど味が出る面白さ。ガンガンやって、バンバンのしちゃえ。指先がムズムズする人、腕がなりやまない人、すぐお店に走ろう。定価もお手頃サンキュー(3,900円)と、イカしてる。

超スピードの感激だ。シューティングゲーム《スター・ゲイト》 **9/7発売**

Star Gate スター・ゲイト

"ヤスデ"が活躍。シューティング＆アクションゲーム《ミリピード》 **9月発売予定**

Milli-Pede……
巨大昆虫の逆襲

ユーモラスな鳥上槍合戦。アクションゲーム《ジャウスト》 **10月発売予定**

亜空間サバイバルゲーム
JOUST ジャウスト

ファミリーコンピュータ™用カセット各￥3,900

株式会社HAL研究所



株式会社 ジャレコ ●本社 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271
●大阪 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081


A·R·P·G
アクション・ロールプレイング・ゲーム
打倒、20,000匹！
迫りくるモンスターとどうやって闘うか！
DOG
ディスクオリジナルグループ
DISK SYSTEM
①
②
③
カリーンの剣
MONSTERS:Zombi/Skeleton/Goblim/Demi Daemon Ochre/Slime/Gark/Daemon/Lizardman/Eye Slime/Hydra Rock Lizard/Golem/Shaker/Stroper/Sprit/Fly Hydra/ Nehrurule/Insect/Paradon/Sand Worm/Slime Eater/Aspic Dragonet/Wibahn
10月中旬
発売予定
予価¥3,300
企画・制作：クリスタルソフト
XTALSOFT
Personal Computer Software
ゲームに登場する数々の迫りくるモンスターはそれぞれに違った攻撃パターンで攻めてくる。 対する君にも6本の剣と10のアイテムを駆使した60の攻撃パターンが用意されている。モンスターの特徴をつかんだ効果的な闘い方がポイントになるわけだ。 おまけに戦闘シーンは臨場感あふれる拡大モード、ついにファミコン史をぬりかえる超大作の登場だぜっ！
俺たち以上の部族が54も
待ちかまえているぞ！
①スケルトン（Skeleton）魔術にあやつられ、死世界から甦ったガイ骨。
②ドラゴネット（Drago Net）生まれて間もないドラゴンだが凶暴さには十分な注意が必要。
③ガーク（Gark）怪力を持つ大男で、頭の角は強さの象徴であり種族のシンボルだ。
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
●登場する主な部族
バーリック族／ラバクリチャー族／ロックガル族
パラドン族／デーモンロード族／ボーンウルフ族
ヘルエンジェル族／ヒドラ族／サイクロップス族
シュバク族／ワイバーン族／クリスウォーリア族
フライヒドラ族／コロッサス族／リザードマン族
スライムイーター族／アスピック族／ガーゴイル族
サンドワーム族／クリスピースト族／………etc.
SQUARE
発売元 株式会社スクウェア
〒104 中央区銀座3丁目11-13 TEL.03-545-3519
ゲーム内容に関するお問い合わせにはお答えできません。
テレホン
ドッグニュース
ドッグの新しい情報が聞けるよ！
Tel 03-221-6000
通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、必ず現金書留で商品代金を㈱スクウェアまでお送り下さい。尚、送料は弊社で負担させていただきます。



ファミリー コンピュータ ファミコン は任天堂の商標です
東芝EMIの任天堂ファミリー コンピュータ™用カセットです。
戦いは、はじまった。
9月5日発売!
希望小売価格
¥5,300
この興奮をキミは体感したか?
僕はゾイドファン。キャラクターもカッコよくできていて、ゲーム内容もすごく気に入った。(渡辺純一くん/仙台)
すごくおもしろい。敵キャラの攻撃もちょっとずつ違うけどコツはわかった。ゲームクリア目標4日。早く発売して!!(中島雄二くん/札幌)
マップが広いのに僕は満足。いろんなゲームの要素が詰まっている感じ。ドラクエよりおもしろいと思う。(松本政行くん/東京)
ゾイドの乗り換えがおもしろい。戦闘シーンは本当に興奮する。早く家でやりたい。(山田道夫くん/大阪)
画面がすごくきれいなのにビックリした。そして何といってもバトルシーンがすごい!!(加藤 豊くん/名古屋)
全国縦断 ゾイドフェアにて!!
★バトルステージは24×24(576画、地下と要さいをふくめると1,000面以上)の広大なマップ。
★1メガROM+64kSRAMの大容量カセット。
★勝利の決め手は、勇気と冷静な頭脳プレー。
★キミがいままで経験したすべての ゲーム要素がつまっている、
©TOMY ZOIDS
城塞地下におけるアイアンコングとのバトル。
旧共和国城塞の地下奥深く。MKIIになるための何かがもらえる。
帝国側の編隊内容。アイアンコングとサーベルタイガーの混成編隊。
帝国軍森林地帯の覇王サーベルタイガーとのバトル。
共和国側の編隊内容。右下のデータはサラマンダー。
いよいよ大詰め。ゼネバスとの対決も近いぞ!!
スーパーマルチゲーム・ゾイド
ZOIDS
中央大陸の戦い
FS-2006G(TFS-ZD)
©1987東芝EMI/TOMY ZOIDS
TOEMILAND
お問い合わせは:東芝EMI株式会社・本社/〒107 東京都港区赤坂2-2-17☎03(587)9148/第II営業本部・東京営業部☎03(843)5081/第II営業本部・大阪営業部☎06(376)4131/名古屋支店☎052(221)8226/福岡支店☎092(713)1251/仙台支店☎022(227)8211/札幌支店☎011(241)3713
ゾイドテレホンサービス 最新情報だよ!!
東京 03 587-7000
大阪 06 374-6491
ダイヤルはまちがえないでね 9/10まで
ゾイドイメージガール
CHIKA デビュー!!
イメージソング
「素敵なサマーボーイ」
●シングルWTP-17979¥700
●シングルカセット ZP10-29¥1,000
好評発売中
●ゾイドテレホンカード〈6種〉
限定発売 各¥980
テレホンカードのお問い合わせは 03-587-9148まで。
好評発売中
品切れの場合は御容赦ください。
DIMETRODON
●ゾイドバトルミュージックカセットテープ 発売元:TOMY
音楽監督 久石譲
9月下旬発売予定(価格未定)
●ゾイド MSX2 MEGA ROM
10月下旬発売予定 ¥5,800
MSXはアスキーの商標です。



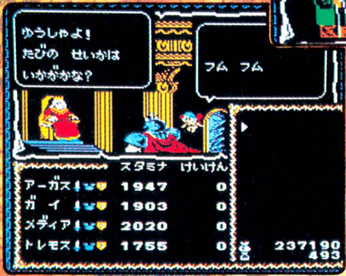
ファミリー コンピュータ™用ゲームカセット
〈ご注意〉このプログラムはダビング機を使ってもコピーできません。
氷の世界。ログレスの魔力によって氷の中に封じ込められた世界。
ヴァリア城、廃墟の中心にそびえ多くの謎が秘められている。
地底世界。入り組んだ迷路のような広大な洞窟に迷わされるな!!
ジャングル。岩山、崖、沼などの地形も優子の行く手をはばむぞ！
現実世界。ログレスの侵略は次元を超え、そこまで迫っていた。
未知の力〝ヴァリス〟に導びかれた主人公
「優子」が、〝夢幻戦士〟となって
「夢幻界」に挑戦！
「夢幻魔王ログレス」に囚われた
「幻想王女ヴァリア」を救い出すために！
●真実のラストシーンを見ることができるか？
選ぶ道は1つじゃない。夢幻界に隠された数々の謎…。謎が謎を呼び、その果てに見えるのはただ1つの真実！君が体験する初のマルチエンディングストーリー。
●夢幻界の5つのワールドを構成する、ニュータイプ・マップ形状理論
総画面数600画面！分かれ道は何と289か所もあるぞ。夢幻界の迫力をそのままに伝えるマップ構成と、超リアルグラフィック。
●ワザと知恵のすべてが要求される
夢幻界で優子を待ちうける敵は40種以上。全ての敵を倒すためには、隠されたヒントとアイテムを確実に手に入れなければならないぞ。
この夏最大の話題、ビックアクションゲーム、「夢幻戦士ヴァリス」!!
主人公 優子
夢幻戦士
ヴァリス™
好評発売中!!
幻想王女 ヴァリア
夢幻魔王 ログレス
麗子
1メガROMカセット
Ⓒ日本テレネット・徳間書店
TOKUMA SOFT
GTS-VA 標準小売価格5500円 ■製作・発売元／株徳間書店
■販売元／株徳間コミュニケーションズ PHONE03(591)9161
感動のマルチエンディング
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
開発中につき、掲載上の画面が予告なく変更されることがあります。

ASCII SOFTWARE



特製メタル





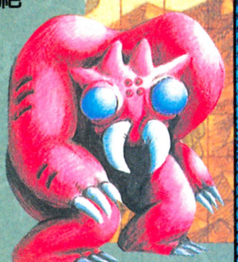
←王様は勇者の味方!

「覇邪の封印」とは…

平和な世界に突如訪れる暗黒! かつて、先史の勇者イアソンにより封じられた異次元の門が開かれたのだ。大挙して侵入する異次元獣の軍団! 平和だった国も今は恐怖と絶望に支配され、荒廃の一途をたどったー。

平和な世界をとり戻す為には異次元の門を封じなければならない。異次元の門“パァンドゥラ”を封印する唯一のもの、“覇邪の封印”を求めて、聖アルカス公国から勇者アーガスが旅立ったー。





↓ここはメノスの町。さあ、どうする?





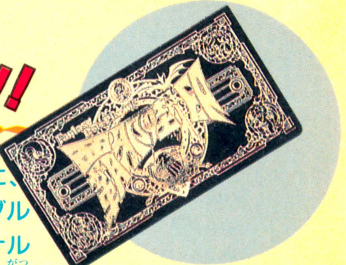
覇邪の封印 わくわくキャンペーン実施中!!

今がチャンス!! 先着10000名のみなさんに、オリジナルステッカーが当たる。さらにダブルチャンスとして抽選で1000名に限定オリジナルブロンズフィギュアをプレゼント。締切は9月15日。まだまにあうゾ! 急いでポストへ走ろう!!



オリジナルブロンズフィギュア

9/4 わくわくキャンペーン係より



オリジナルステッカー


元
ソ
フ
ト
1977-1987
おかげさまで10周年
マップとフィギュアのついた
本格派
ファンタジーR.P.G.!
KITHAIRON
PHRIXOS
KERBEROS
ALEOS
長阿部
(ナガーベ)
究極のファンタジーR.P.G.登場!
何と言っても特製マップとマーキング用のメタルフィギュアが付いて、マッピングのわずらわしさが軽減され、ゲームシナリオ本来のおもしろさが楽しめるようになったのは、ファミコン初の快挙!! そしてゲームの命とも言えるシナリオやキャラクターは、完全オリジナル。8つものエリアに広がるこの本格的ファンタジーの世界を、キミにもゲームでたっぷりと体験してほしい!
魔術、呪文、そして謎にみちた
ファンタジーワールドが広がる…
なんかいるよ!
1947 1903 2020 1755
237190
493
0
立帝貨
(リッテイカ)
これが、この
世界での
君の姿だ。
カラーリングで
こんなにりっぱに!!
ゲームと対応した
特製マップ!
★応募方法
住所、氏名、年令、電話番号を書いた紙と、ご自分の住所、氏名を書き60円切手を貼った返信用封筒を同封の上、下記のところへお送り下さい。
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー HS開発部
「覇邪の封印わくわくキャンペーン」係
★締切
・先着10000名(9月15日)
・限定オリジナルブロンズフィギュア(9月15日)
★発表
賞品の発送をもってかえさせていただきます。
10月発売予定!
ゲームカセット HSP-08
■2メガビットの大容量ROM!
■予価5,800円
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー


ASCII SOFTWARE
1,000枚におよぶ
堀井雄二の
生原稿をのみこんだ
対話式本格推理アドベンチャー
1977–1987
おかげさまで10周年
「オホーツクに消ゆ」発売記念キャンペーン
オリジナル捜査手帳やバッヂ、ステッカーを
抽選で10,000名様に
プレゼント!
■応募方法／お買い上げいただいた「北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ」の商品に入っているアンケートハガキに答えてお送りください。 ■〆切／9月30日（当日消印有効）
■発表／賞品の発送をもってかえさせていただきます。
■賞品／A賞 オリジナル「オホーツクに消ゆ」捜査手帳……………5,000名
B賞 オリジナルバッヂ、ステッカーセット……………5,000名

ある朝、東京湾にあがった死体から壮大なミステリーが始まる。

A 

B 

C 

D 

A. 晴海埠頭に男の水死体が！まさにここから事件がはじまった。
B. 死体のポケットからは、ここ、ルブランのチラシが……
C. ホステス、ルナ。遊びたい気持ちをグッとおさえ聞き込め。
D. 東京では高田馬場に事件の拠点がある。

網走港で起こった第3の殺人。ある条件を得ないと殺人の手がかりはつかめない。

E 

F 

G 

H 

E〜F. 網走〜網走港へ第3の殺人が……
G. 被害者の白木雄九郎。
H. 秘書の坂口も東京からかけつけたが……

魔周湖には若い2人の女性が。こら、ナンパしてる場合じゃないぞ。

I 

J 

K 

L 

I. これは、これは、カワイ娘ちゃんふたり。いろいろ聞いてみよう。
J. あれれ、もう彼女たちいなくなっちゃった。
K. 再び真紀子と再会。何かを言いたそうだ。
L. おっ！こんな所でめぐみに会うなんて。

まず知床の事件解決に全てを投入しよう。そこから謎が見えてくる。

M 

N 

M. 知床五湖でおこった第4の殺人には他の3つとはちがう状況が……
N. 自殺か!?トドワラと呼れる木の墓場のような所に女が倒れてる。



好評発売中

北海道連鎖殺人
オホーツクに消ゆ

LOGiN SOFT

ゲームカセット HSP-07

■2メガビットの大容量ROM!
■標準小売価格5,800円

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

カートリッジとディスクカードがキミの手にっ!!

PRESENT

ファミコン通信

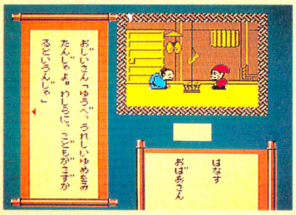
読者プレゼント

アドベンチャーあり、RPGあり、テーブルゲームありと、バラエティー豊かな読者プレゼント。夏休みボケの頭をファミコンでリフレッシュさせたら、勉強の方も気合いを入れてがんばってほしいのだ。

1 10名

新・鬼ヶ島(前編)

任天堂(ディスクカード)



前・後編に分かれて発売されるアドベンチャーゲーム。金太郎やかぐや姫など日本昔話の主人公が続々登場してくるのだ。

2 10名

メカ生体ゾイド 中央大陸の戦い

東芝EMI



コックピットから見た360度のパノラマ、横スクロールのバトルモード画面がとってもカッコイイRPGアクションゲーム。

3 10名

聖闘士星矢

バンダイ

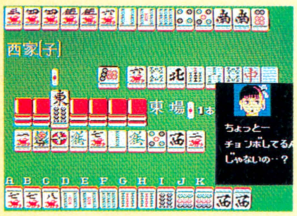


またまた大人気マンガのファミコン化だ。聖域で修行し、銀河・戦争に参加し、最後には黄金聖衣をまとって真の勇者となる。

4 10名

井手洋介名人の 実戦麻雀

カプコン

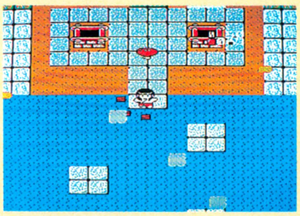


奥の深いゲームだけに、いろんな種類がある麻雀。そんな中でこれは上級者向けのもの、腕自慢のキミにオススメしたい。

5 10名

奇々怪界

タイトー

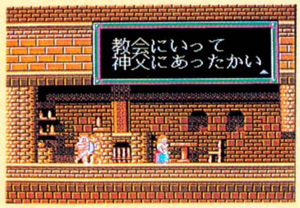


カワユイ巫女の小夜ちゃんが、妖怪に連れ去られた七福神を助けに行く。武器は霊能力、おはらい棒にお札とユニークだ。

6 10名

ファザナドゥ

ハドソン



少年ラングが、混乱した世界を平和に戻すべく魔王のすみかへと旅立つ。パソコン版ではすでに高い評価を得たRPGだ。

■応募のしかた

欲しいゲームが決まったら、官製はがきのウラに応募券を貼って、キミの欲しいゲームの番号と、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、編集部FP係へ送ってね。今回の締め切りは、9月17日の消印有効。締め切りを過ぎたもの、応募券のないものは無効になるので気をつけようね。

●はがきのあて先は本誌の150ページを見てね。『FP係』と書くのを忘れないように。

■合併号の当選者発表

夢工場ドキドキパニック

三重県	坂本敦志	石川県	田中昌士
大阪府	中西隆史	福岡県	山内幸人
岩手県	藤井紀子	新潟県	三浦　正
富山県	川上　悟	福島県	清水恵子
岐阜県	鈴木浩二	北海道	江藤秀樹

エキサイティングバスケット

静岡県	村上　治	佐賀県	橋本千栄
福井県	松本恭子	香川県	東海林豊
秋田県	野村省吾	愛知県	加藤一洋
石川県	安田　泉	岡山県	上野健二
宮崎県	中田　守	群馬県	柴田康弘

ボンバーキング

長崎県	宮崎誠吾	京都府	山本真一
東京都	堀　正人	高知県	宮本　良
兵庫県	北村隆太	長野県	石川昌子
北海道	長田善之	三重県	中島　光
島根県	近藤典子	栃木県	山口安男

キョンシーズ2

福島県	半沢克信	栃木県	金子克巳
徳島県	吉田和男	新潟県	工藤　学
埼玉県	伊藤靖男	茨城県	横山貴志
群馬県	野口茂久	兵庫県	渡辺千明
滋賀県	小池恵美	千葉県	沢田優子

女神転生

石川県	野村哲哉	埼玉県	神崎崇二
長野県	両角哲彦	千葉県	白井道光
広島県	佐和真哉	福島県	白坂秀紀
三重県	奥山　高	東京都	渋谷太郎
東京都	川渕政司	北海道	川村和弘

ハイウェイスター

愛媛県	大谷雅彦	青森県	村松英男
静岡県	梅村竜太	熊本県	佐野　誠
神奈川県	高橋直也	鳥取県	島田博幸
埼玉県	大川直樹	大阪府	林ひとみ
東京都	川尻千鶴	茨城県	大高紀夫



応募券
19号FP

当選者の発表は21号(10月4日発売)を見てね!!

(第5節・8月15日まで)

チーム	試	勝	敗	得	失	差	率	本塁打	フーズ	広島	レイル	阪神	大洋	ヤクルト	西武	巨人	中日
フーズ	46	34	12	3.02	1.62	—	.739	38		4—2	4—2	3—1	3—1	7—0	3—2	5—2	5—2
広島	47	28	19	2.40	2.19	6.5	.596	25	2—4		4—3	3—1	4—1	5—2	2—4	5—1	3—3
レイル	44	26	18	2.69	2.62	7.0	.591	37	2—4	3—4		2—0	2—4	4—3	4—1	4—0	5—2
阪神	29	16	13	2.20	1.47	9.5	.552	30	1—3	1—3	0—2		2—0	4—1	1—0	2—2	5—2
大洋	39	20	19	2.18	1.48	10.5	.513	17	1—3	1—4	4—2	0—2		2—5	4—2	3—0	5—1
ヤクルト	51	24	27	2.02	2.23	12.5	.471	33	0—7	2—5	3—4	1—4	5—2		5—1	3—2	5—2
西武	40	14	26	1.95	2.80	17.0	.350	21	2—3	4—2	1—4	0—1	2—4	1—5		1—4	3—3
巨人	38	13	25	1.87	2.90	17.0	.342	19	2—5	1—5	0—4	2—2	0—3	2—3	4—1		2—2
中日	50	17	33	1.88	2.73	19.0	.340	27	2—5	3—3	2—5	2—5	1—5	2—5	3—3	2—2	

本塁打10傑

レオン	28
落合	25
ブーマー	23
山本浩	17
ポンセ	13
デービス	13
宇野	12
王	12
秋山	11
バース	11

ファミ道楽

発行所　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー　ファミ道楽　編集部
電話(03)406-7166
郵便振替口座 東京4-161144

はがきのあて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
ファミ道楽編集部
○○××係

<各チーム担当者>
フーズ=TACO.X
大洋=浜村通信
ヤクルト=東府屋ファミ坊
広島=Dr.アライ
レイル=デザイナー山田
西武=荒井清和
阪神=バカK
巨人=カメラマン八木沢
中日=アルト鈴木

フーズ マジック10

中日10連敗
レオン28号　落合と3差

第2回ファミ道楽リーグもいよいよ大詰め。各チーム平均40試合消化した時点で、フーズについにマジック10が点灯した。優勝はもはや時間の問題だ。

気になるリーグ予想クイズも、1万通を超える応募で大白熱。圧倒的に多かったのが、1位フーズ、2位阪神、3位レイル……ビリ西武だが、はたしてどうなることやら。荒井監督は、今シーズン、ジョエル脱出(ビリ脱出)にかけてるからね。なかなか興味深いところではあるな。

ということで、次号ではいよいよ最終結果の発表。あわせて、合計2万ガバスの当選者も発表する予定だから、乞うご期待だぜっ!!

『すすきの人生』歌詞 第2次発表

審査員
荒井清和
東府屋ファミ坊
ゲヱセン上野
TACO・X

1000ガバス　北海道　阿部達彦

一、北の旅路のネオン街
哀しい女の浮世花

二、恋にやつれて飲む酒は
はかない運命(さだめ)の浮世夢

ふう、寒い
こんな寒い夜は
あの人のことを思い出すわ
いやあね私って……
もう過ぎた恋なのに
ゲンさん
もう一杯ちょうだい
ううん
飲みすぎてなんかいないわ
ただバカな私に
乾杯したいだけなの……

三、ながす涙を手でふいて
旅路の果ての浮世路
……

18号の発表後に届いたのが、約50作品。今号はスペースが小さかったので、とりあえず、阿部君の作品だけ紹介することにした。でも他の作品もボツ(落選)になったわけじゃないから、気にしないように。

ということで、曲を作ったゲヱセン上野の選評だ。

「女の人の視点でとらえたところが新しいね。でもこれ、実際に歌うと、セリフのところで笑いそうだなあ。詩の方は、どっちかというと、ありきたりだね」

次号ではまた3作品ぐらい、ドドッとノミネートする予定だから、しっかり作詞にはげむこと。ではっ!!

オホーツクギャル・コンテスト開催

エントリーされた18人のギャルたち

読者さんたちの強い要望で開催されるのが、この『オホーツクギャル・コンテスト』だ!!

ファミコン版『オホーツクに消ゆ』には、たーくさんの女の人が出てくるけど、その中で誰が一番自分の好みか? を競うのが、このコンテストの主旨。官製はがきに、「僕はこの娘が好きだぜ!」というのを1位から5位まで5人連記して、〝オホーツクギャル・コンテスト係〟まで送ろう!!

発表は3号あとの22号誌上を予定。締め切りは、9月18日必着。5位までのなかに、準グランプリギャル(つまり2位になったギャルね)の名前を書いた人のなかから抽選で20人に、500ガバスずつプレゼントするぜ!!

当選者20人に500ガバスだぜ!!


1 中山めぐみ 19歳


2 野村真紀子 19歳


3 アケミ 20歳


4 ルナ 25歳


5 増田たえ 42歳


6 中野由美子 22歳


7 北浜の女性A 24歳


8 北浜の女性B 28歳


9 駐車場の女性 32歳


10 野村ゆかり 18歳


11 屈斜路湖の女性 34歳


12 小野とく子 25歳


13 紋別のおばん 62歳


14 奥村おばば 64歳


15 高田旅館のおかみ 48歳


16 かがや旅館のおかみ 38歳


17 菊奴 20歳

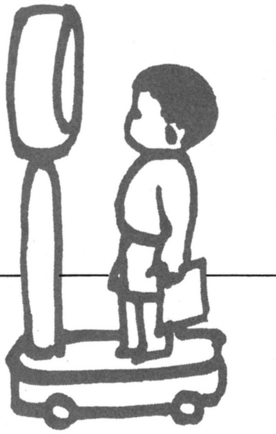

18 阿寒湖の観光宮 19歳

感謝のはがきがドッチャリ！

ファミ通町内会

Let's Go! Ok-Shuji

最終回は来ないのか？



これからの30分間、あなたの目はあなたの体をはなれ、見たこともない未知の世界へと入っていくのです。これから体験するすべての出来事は、けっして夢物語ではありません。そうです。アンバランスゾーンへようこそ。

題字：水野店長

GOLDEN DOVES PRIZE

金の鳩賞

東京都　福井秀昭

有名工場

東芝機械パニック（ドキドキドキ）

2のC ココム福井

パンパカパーン、今週のハイラ、おっとちがった金の鳩賞だ。日米貿易摩擦とかいっても、そんなの知んないよーん、とゆー脳天気なやつもいるだろうね。あんたら新聞読まへんのんか？ ニュース見いへんの？ アタマ悪くなっちゃうよ。お習字のお題は『夢工場』。

SILVER DOVES PRIZE

銀の鳩賞

大阪府　平野直樹

見えるわ父さんが!!

（ミネルバトンサーガ）

by ダババ直樹

おめでとーございまーすっ。銀の鳩賞だよおーんっ!! なかなかドラマを感じさせるお習字であるな。たぶん病気か何かでオメメが不自由だったのであろう。そこで、お父さまが苦労に苦労を重ねて、お金をしこたまためこんで、娘さんのオメメを治すのね。いいお話。

各メーカーさんがいっぱいゲームを作ってくれるので、おかげさまでお習字のネタも安泰だね。読者のみなさまも、メーカーさんのイキオイに負けてはなりません象一。パパオオーンっ！

●共通一次通過作品

宮城県 今野和海

入っていく（ハイテック） 馬の名前 和海

妙な味わいがある。まるで、文学作品を読んだときのように、ジワーっと余韻が広がるのだ。お題は『ファミリージョッキー』の馬。

大阪府 平田陽一

わきあいあい（奇々怪界） ドーンガラッシャーン!!

あんまり強引だから、初めて見たときはやぶっちゃおうかと思ったんだけどね。ドーンガラッシャーン!!っていうオチがきいてるね。

兵庫県 田端葉子

見て買うもん（水戸黄門） by 助さん

最近のファミコンソフトを信頼してないという人も、確かにいる。でも、それほどつまんないゲームって、ほんとひとにぎりだよ。

奈良県 北森良明

近畿大会（奇々怪界）

やっぱり奈良県に住んでるやつだよな、この発想は。関西じゃないとこーゆーのは出てこない。やっぱ鹿がいないと、鹿が。ね、鹿が。

福岡県 加来伸樹

徳川倒す（Dr.カオス） ドルフィンズ

さてここで問題です。徳川家康と徳永としみ、私の友だちじゃないやつはどっちぃー!! 正解は、たぶん次号で……。『Dr.カオス』ね。

東京都 鬼沢 崇

ようかん屋 四季 おいでませ by 鬼れ

江戸の街並みを残すこのあたりに、何代も続いた和菓子の老舗がある。また、今年も秋が来た。栗ようかん。お題は、『妖怪屋敷』。

落選



三上先生（とてもこわい） by おぎっち — 京都府 荻野正和

根上先生（女神転生） 哲也 — 兵庫県 安永哲也

江上先生（女神転生） by どや — 神奈川県 土屋尚也

めぐみ先生（女神転生） ポカリ岩永 — 長崎県 岩永成樹

野上先生（女神転生） by サルの友 — 愛媛県 筒井敏行

最上先生（女神転生） by よしりん — 茨城県 玉川泰郎

同じネタで同じお習字っていうのも、けっこう多いんだよね。みんなと同じ発想をしてちゃ、金の鳩賞、銀の鳩賞はねらえない、ってなわけで、今回は『女神転生』特集なのだ。

●お習字のあて先 ファミ通町内会「レッツゴーお習字」係

●短期集中連載●

水野店長のお習字入門

短期集中連載だとか言いながら、まーだやってんのかようなんて言わないでね。もうやめますから。きっと次号あたりにはなくなってますよ。えーえーえー、なくなってますよ。だって短期だもんね。やめますやめます。

すげぼうてんちょ

←ファミコンブームだとか、ロールプレイングブームだとか、人間っていうのは、ブームってやつが好きなんですよね。特に日本人は、ブームよりも大ブームって方が好きみたいで、なんでもひとと同じことしないと気がすまないみたい。でも、どーしてお習字はブームにならないんでしょうかね。不思議。

特集 私の報告書 仮題

大好評につき、今回は特集でおとどけしてしまうのだ。こんなにもたくさんの出来事が、毎日毎日世の中では起こっているのだなあ。それを考えると、夜もおちおち寝てられないこの頃なのだ。体だけは気をつけてください。

◉ぼくの友だちは「あさって転校していくんだ。このカセット貸してよ」といったから貸してあげたら、次の日転校していきました。でも、彼はとってもいい友だちでした。カセットなんかあげるから。あんなに仲よかったのに、はがきも来ない。ぼくの住所は知ってるはずなのに。（千葉県　越中靖之）

◉このあいだ親せきの子が来ていて、いきなり「これいーだろー」といいながら、**『ハイパースポーツ』**を見せびらかした。（埼玉県　門井真己）

◉我が久保田家では、家族4人でファミコンとファミコン通信を楽しんでいます。そしてファミ通を買いに行くのは父の役目ときまっているので、ファミ通の発売日が過ぎても家にないときは、父を本屋まで走らせます。（埼玉県　久保千香子）

◉ぼくは1枚のディスクカードで、書き換えを最高**6回**しました。（千葉県　ガバスがほしい人）

◉うちの母は、ぼくがファミコンをしていると何を血まよったか「**ワープロ**してるね」と、ときどき言う。（熊本県　竹下支店長）

◉このまえうちのネコは、近所のおっさんのうでに、**2ハリ**もぬう大ケガをさせた。（京都府　堀部剛）

◉おれの友はファミコンのうつりがわるいと、すぐなげつけるのでそんなことするとこわれるよ、といってやったら、おれのファミコンはぜったいこわれん、といったがやはりこわれた。（埼玉県　穴原義崇）

◉ぼくは、ディスクライターのまえで1時間もどうやれば書き換えられるのか考えていた。店の人がやってくれるって、だれかおしえてくれれば……。（新潟県　銀ちゃん）

◉スーパーマリオがしゃがむと、不良が**ガン**をつけているみたいでこわい。（神奈川県　山田剛）

◉このまえファミコンをやりすぎて、母にファミコンをかくされた。そして必死になって捜して、やっと見つけたところがなんと米ビツのなか!! 次はどこにかくすだろうかと、ワクワクしている今日このごろです。（大阪府　中原健太郎）

◉報告する!! ファミ通から送ってきたガバスのふうとうの字は、すごーくきたなかった。（北海道　中野裕介）

◉このまえ、ぼくの学校の先生は修学旅行先で、食事準備中に、「おぜんをまたぐな!!」といっておこり、**おぜんをまたぎながら**こっちにやってきました。（大阪府　福森司郎）

◉ぼくの友人Tは、小学生の弟に『キングコング2』を買ってくれるようたのんだのに、『ドンキーコング』を買ってこられてしまった悲惨なやつです。（宮城県　前田康之）

◉『燃えろ!! プロ野球』を買いにいったら、「売り切れだ」といわれたついでに、「外のハリ紙しっかり見ろ!」とおこられてしまった。（東京都　木村秀明）

◉ぼくのガバスは、取られないように薬箱に入れておいたので**正露丸**のニオイがします。（神奈川県　杉原眞也）

ガバスほしさに報告しちゃうなんて動機が不純だわねえ

◉このあいだ家のなかにカが飛んでいたので、手でパン! とつぶすと**ハエ**だった。（兵庫県　多田裕一）

◉ぼくは今、ハエたたきにこっている。おじいちゃんが1匹100円で買ってくれるからだ。（青森県　浅利尚民）

これにこりずにどんどんどんとどんと報告しちゃってくれっ

◉私は、友だちから「あさって転校するから、それまでこのカセット貸して?」といってカセットを借りた。でも次の日、つごうで転校してしまったのだ。ごめん、本当にごめんなさい。（千葉県　徳明木防）

◉ぼくはこのあいだディスクカードを書き換えにおもちゃ屋へ行ったが、ディスクカードを家にわすれてきてしまった。（静岡県　小池教夫）

◉ぼくのファミコンのなかには、5円玉が入っている。でもゲームができてしまう。ファミコンを売るときには5千**5**円で売ることにする。（山口県　近藤匡理）

◉ぼくは、『スーパーマリオ』を**6カ月**も待って買いました。ぼくはがまん強いと思います。（神奈川県　落合博臣）

●あて先　ファミ通町内会「私の報告書」係

読者さん いらっしゃーい！

リーン、リーン、リーン、ガチャ。「ハイ、もしもし」「おい、こちとらファミ通の読者さんいらっしゃーい！　だ。オドロイたか！」「いえ、べつに」「……」。と言ったかどーだか知らないけど、今週も例によって例のごとく始めてしまうのだ。もーたいへんなのだ。

ファミ通町内会（以下、町）　こんにちはファミコン通信です。野間口くんですか。
読者さん（以下、読）　はい、そうです。
町　おはがきありがとうね。ところでファミ通買うのやめちゃったんだって？
読　ええ。
町　どーして買うのやめちゃったの？
読　お金がないから。
町　あ、そーなの、お金がね。お金がなくちゃ買えないもんね。ウンウン。ま、今度お金があったときには買ってくださいね。
読　はい、買います。
町　えーと、野間口くんは、ファミコンは持ってるんですよね。
読　ファミコンは持ってます。ディスクはないですけど。
町　カセットはどのくらい持ってるの？
読　全部で9本。
町　9本か……。そのなかで何がいちばん面白かった？
読　『ドラゴンクエスト』かな、やっぱり。
町　『ドラクエ』は面白いよね。主人公の名前はなんにしたの？
読　ガイアって名前にしました。『ガイアの紋章』っていうゲームがあって、そのガイアっていうのがカッコイイからガイアにしました。
町　フーン、そーですか。ところで中学2年生ってことだけど、ファミコンやっててお母さんにオコられたりしない？
読　あります。うちの両親はファミコン反対だから。
町　ま、ファミコンやらなきゃゴハン食べさせないよっ！　なんてゆー親は、めったにいないからね。どのくらいの時間やるの？
読　友だちが来たりしたときは、3時間とか4時間とかやるけど、ふだんはそんなにしません。
町　何でもそうだけどさ、やっぱやりすぎるっていうのはダメだよね。長時間ゲームやってると、目がショボショボしたりすることもあるもんね。気をつけましょうね。
読　はい。
町　今欲しいゲームってある？
読　『ボンバーキング』が欲しいです。
町　どうして？
読　あーゆーゲーム好きなんです。『ボンバーマン』も面白かったし。
町　そーですか。誰か買ってくれるといいですね。
読　はい。
町　さて、野間口くんは、ファミコン以外に好きなことはありますか？
読　えーと、僕は今、スイミングスクールに通っているんですけど、水泳は好きです。
町　あらまあ、健康的でいいですね。どのくらい泳げるの？
読　限界まで泳いだことはないけど、1500メートルとかは泳いでます。
町　すごいじゃん。へーえ。あのちょっと聞きたいんだけどさ、クロールのときね、上手な息つぎのし方ってある？　水が入ってきちゃうんだよね。
読　あの、自分のですね、背中を見るようにですね、やるといいんじゃないでしょうか。
町　あ、そう。背中を見るようにね。今度やってみますね。それじゃね、ほかに自慢できることってある？
読　あんまり自慢できるほどじゃないけど、シュウォッチで222発打てます。こすりで。
町　222発っていうとすごいの？
読　もっといっぱい打てる人はいるけど、まあまあじゃないですか。
町　フーン。そーですか。それじゃ最後に、これを読んでる読者のみなさんにメッセージを。
読　はい。えーと、みなさん。僕みたいにファミ通読むのやめないようにしましょう。
町　はい、どーもありがとうございました。今度、ガバス送りますからね、少ないですけど。
読　どうも。このまえも〝アルゴリズム相談室〟で採用されて100ガバスもらったんですよね。
町　キミはラッキーだねえ。じゃあね。




➡今週もまた、荒井・不運な夏休み・清和によって描かれた読者さんの想像図だ。

読者さんの想像図

ゲエセン上野の人生80年

このごろ、なんかしらないが、「『オホーツク』の楽譜をわけてください」とか、そーゆーはがきが多い。しかし、あれらの曲は全部コンピュータへの打ち込みで作ったので、楽譜なんてゆーものはないのだ。だから各自、採譜してください。採譜ができないとゆー人は素直にあきらめましょう。

戸じまりようじん ひのようじん

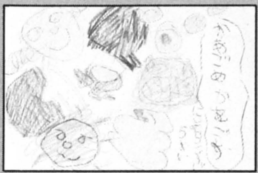
千葉県　50円の金さん

ある程度アートな日々特集なのら　どひー

今日、ひさしぶりに本屋へ行くと、コナミの『Nan?Da』がHな本売り場(なぜそんなところに行った?)に置いてあった。ぼくはふんがいし(漢字で書けよ)、『Nan?Da』はHな本じゃないぜー、と叫びながら全部買ってあげた。でも、家で見てみたらやっぱりHだった(バックナンバーがほしい)。新潟県　アプリコット

そーいや、表参道の駅にも『Nan?Da』のポスターが貼ってあったなー。コナミもがんばっているのだ。バックナンバーはあげられないが、君には、先日アルツ鈴木がコナミからくすねてきた『Nan?Da』シールをあげよう。

○お子様部門



⬆山口県　西村幸二(5さい)

「子供が一生懸命本を見て書きました。採用されましたら子供も喜ぶと思います。お願いします」という親御さんの子を思う気持ちにうるうるである。ただ、達筆すぎて読みにくいの。

○細い線部門



◀福岡県　図師まゆみ



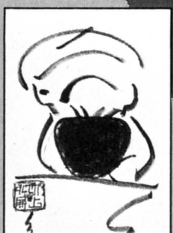
◀秋田県　和田拓洋

あまり細い線だと印刷にのりにくいので注意しよう。図師のイラストではトーンの上にホワイトを使っているが荒井画伯の話では、乾いたときにポロっといっちゃう恐れがあるので避けたほうがいいとのこと。「チェスターフィールド」ってそんなにカッコいい?

○その他



⬅埼玉県　川上弘展



⬅三重県　飯田半次

⬇茨城県　橋本夏美





⬅京都府　あっぷる

川上、あんたはすごい。この抽象芸術のようなイラスト。わからない人がいると困るから書いておくと、「夢工場ドキドキパニック」のイラストである。半次ってゆーのは名前がかっこいい。女の子もなかなかガンバっている象。

○野田部門

野田昌久は2枚のイラストを載せるので、特別に野田部門を作った。両方とも趣旨がよくわからないが、「ヴァリス」のほーなんか、特におたくっぽいな。





⬅鹿児島県　野田昌久

人生80年はなくなるの?

なんだか、ソニーの一時期のようなキャッチであるが、決定的に違うのは、『人生80年』はいつなくなってても不思議じゃないというところだ。『以下同文』が終わったときも、クレームのはがきは2通しかこないとゆーありさま。ファミ通読者70万人のうちの2人といったら0.0002856パーセントにしかすぎない。ああ、なさけなや。と、そんなわけで、みなさん、どんどんはがきを出しましょう。イラストでも、なんでもいいからさ。下のおしらせにもあるように新企画もあるし……、じゃ、おねがいねん。

思いつきの新企画『ザ・企画』募集のおしらせ

さて、それでは早速新しいアイディーアを話すことにしよう。その名も「ザ・企画」(仮名)だっ!!　しかし、間違えてもらっちゃ困るのは記事の企画を募集するんじゃなくて、実用新案を募集するってこと。カンタンなところでは〝エンピツけずりつきエンピツ〟。これは普通のケシゴムつきエンピツのケシゴムの部分がエンピツけずりになってるもので、1本だけだと使いようがない。だから必ず2本以上売れて、もうかる!!　ただし、この程度じゃボツになると思うけど……。とにかく、私は君たち若者のウイットに富んだユニークなアイデアを欲しているのだ。んで、しかも、もうかるやつ。この、〝もうかる〟というのが最重要課題だから、肝に銘じてね。できるだけ、イラスト図解入りが好ましい。さあ、人生80年が最終回を迎える前に応募しようぜ!!

たずね人:鈴本伸平という人を捜しています。身長173センチ前後、22歳。好きなタレントは小泉今日子で、趣味はファミスタをすること。見かけたかたは、はがきで『人生80年』までご連絡ください。

運勢案内

—— キミの2週間 —— 9月4日〜9月17日



■宇佐見斎明■

1月生まれ

運気の各波動がバランスよくととのい、くったくのまるでない時期。仕事や学業にばかりムキにならずにお遊びにも精を出さなきゃ損。異性面では年齢の開いた相手と縁が多いが、めんどう抜きで楽しい交際ができそう。勝負運は長期戦向き。しつこく粘っていれば必ず勝ち残れる。お小遣いも心配無用。

LUCKY
■DAY＝4日、10日、16日
■NUMBER＝1と7
■COLOR＝スカーレット

2月生まれ

いちどくらいついたらテコでも離れないスッポンなみの執念深さが運を開くキメ手になるとき。仕事や学業に金もうけ、ラブハントからギャンブルにいたるまで、けとばされても断わられてもとことんくいさがれ。話し合いもマメに足を運ぶことで相手が根負け。10日前後に家族間で嬉しい出来事が。

LUCKY
■DAY＝8日、11日、14日
■NUMBER＝8
■COLOR＝セミブラック

3月生まれ

いくぶん下降ぎみ。とくに中旬は新しい計画や慣れない仕事には手を出さないほうがよい。よそからおいしそうな話を持ちこまれても聞き流せ。実力以上の野心を起こさず現状にじっとへばりついているときです。転職や転校、長い旅行、引っ越しなども見合わせよ。呼吸器系統に弱さが見られる。

LUCKY
■DAY＝6日、12日、15日
■NUMBER＝6と9
■COLOR＝マリンブルー

4月生まれ

努力のわりに成果が見えないが、決してクサるな。テンポこそ鈍いが、運気はじりじり上昇中。種まきにぴったりな運型だけに、今の努力は近くいっせいに芽を出すはず。骨おしみしないこと。中旬に知り合うOやWは生涯の親友となります。金の貸し借りは10日までに清算を。約束事は必ず守ること。

LUCKY
■DAY＝7日、13日、16日
■NUMBER＝4
■COLOR＝コバルト

5月生まれ

へたな考え休むに似たり。取り越し苦労してあれこれ迷っているとチャンスは逃げてしまう。考えてから歩き出すより、まず歩き始めてから考えるほうが好結果を生むとき。競争ごとは何によらず先手必勝。立ち遅れたら負けです。神経の疲れが体調を狂わす。睡眠不足大敵。北から心温まる便りが。

LUCKY
■DAY＝5日、11日、17日
■NUMBER＝2と5
■COLOR＝ベージュ

6月生まれ

息の長い強運にガードされています。何ごとにもあせりは禁物。悪あがきしてムダ骨を折るより、じっくり構えていれば運気のほうでうまくリードしてくれる。見えすいた点数かせぎや自己PRも逆効果。かくれた親切が大きく報われる時期です。逃げ腰の異性は追うな。近く、よりステキな相手が出現。

LUCKY
■DAY＝9日、12日、15日
■NUMBER＝3
■COLOR＝レモンイエロー

7月生まれ

見えない伏兵や落とし穴に要注意。自分本位に動くと、足をすくわれます。先頭に立ってハデにふるまうより、つねに2番手か3番手で目立たぬ進み方をするほうがトク。会議でも、たとえ気に入らなくても多数意見には黙って従え。2月と5月生まれは敵にまわすとウルサイ相手。忘れ物に用心。

LUCKY
■DAY＝10日、13日、16日
■NUMBER＝1と4
■COLOR＝ブラウン

8月生まれ

いつもなら考えられない凡エラーや初歩的ミスを連発しそう。金銭面では入金のアテが狂ううえに、不意の出費で大あわて。好きな異性にはフラれるわ、体調までおかしくなるわで、まさに八方ふさがり。でも、ここまで落ちればもう下はない。あとは上を向くだけ。20日頃の陽転期までひとしんぼう。

LUCKY
■DAY＝5日、14日、17日
■NUMBER＝3と9
■COLOR＝セピア

9月生まれ

心配していたことが現実となる。でも、どうせ出さねばならぬウミなら早いうちに出しておくこと。低迷期といっても底は浅いだけに大事にいたる気づかいはない。下旬からの上昇期に備えて、悪材料はここで出し切れ。東の先輩からのアドバイスが大きく役立ちます。落とし物はもどってくる。

LUCKY
■DAY＝6日、9日、15日
■NUMBER＝5
■COLOR＝ラベンダー

10月生まれ

ぼつぼつ警戒信号が出そうなころ。これまでのように強気一点ばりが成功するとはかぎらない。早めに安全運転に切りかえておこう。ライバルに対してもキバをかくしてソフトに対応。新しい知人からの相談ごとはやんわり断わるのが無難です。異性面でもスキャンダルの種になるような言動はつつしむ。

LUCKY
■DAY＝4日、7日、13日
■NUMBER＝6
COLOR＝ホワイト

11月生まれ

慎重さと臆病は大ちがい。この時期のチャンスには機敏な決断と大胆な行動が絶対条件となります。人の力をアテにするのも間違い。どんなに苦しくても自力でこなすこと。途中でピンチに見舞われても、スタートさえ早ければうまく切り抜けられる。敬老の日のプレゼントでは“エビでタイが釣れる”。

LUCKY
■DAY＝8日、11日、14日
■NUMBER＝2と5
■COLOR＝グリーン

12月生まれ

壁にかこまれて身動きができない感じ。しかし、ここでちぢこまっていると壁はますます厚くなる。ムダと思ってもがむしゃらに動き回ってみよ。いちばんの難関を選んで体当たりをくり返すことが最善の打開策。キミのクソ馬力に惚れこんだ協力者も数多く現われるはず。SやTは頼りになる相棒。

LUCKY
■DAY＝6日、9日、12日
■NUMBER＝3と6
■COLOR＝オレンジ



宇佐見斎明

運数学を主体に、四柱推命、易、西洋占星術を長年にわたって研究。雑誌の運勢ページの草分け的存在で、そのキャリアは30年以上におよぶ。著書も多数。また、経済評論家という肩書きも持つ。理論派の占術家として有名。

伝言板

ファミコン通信
でんごんばん

LETTERS

ゲーセンで『ファンタジーゾーン』やっていたのですが、ふと周りを見ると、いかにもコワソーなお兄さんたちが6人立っていたのです。でもって、その中のひとりが、「ボーズ、なかなかうめーじゃねーか」と話しかけてきたので、ボクはおもわずテレ笑いをしてしまいました。話しかただけはやさしそうな人たちでした。見ただけならビビるだろうな、やっぱり。これは実話です、と宣言します。

（北海道　二宮貴之　14歳）

いつもはとても近よりがたくって、とてもおトモダチにはなれそうにないタイプのコワソーなお兄さん方とも、ビデオゲームというものを通して、なにか心に触れ合うものが……いい話じゃありませんか、まったく。よーく話してみると、どんな人たちだっていい人ばっかなんだよね、本当はさ。人間をカッコウで判断しちゃイケナイってことだよね。ひとカワむけば、人間なんてみーんな同じ！　てワケなのだ。

感激しやすい編集者

ファミコンをするたびに思うのですが、キャラクターはなぜ動くのですか？　ぜひ教えてください。

（栃木県　川俣ひろつぐ）

テレビはなぜうつるのか？　ヒコーキはなぜ飛ぶのか？　鉄の船はなぜ水に浮くのか？　犬や猫は毛皮を着ていて夏にアツくないのだろーか？　いまだにたくさんのギモンを解決できない私メには、キミの質問に答える資格はありません。あしからず。

謎だらけの編集者

ぼくの学校のある先生は、出席をとるときにいつも、「だれか欠席のヤツはいるか？　もしいたら返事をしろ」なんて言うのです。オカシイですよね。

（北海道　竹内勝善）

あー、いいなあ。のどかな学園生活のヒトコマ。担任の先生のちょっとしたギャグ、級友たちの他愛のないイタズラに、ひたすらネムイ午後の授業。クソ〜〜、もどってみてえぜ、あのころに！

オウオウオウ、みんなはもう自分の学校なんか見アキちゃって、毎日の生活なんかウンザリしちゃってっかもしんねーが、中学や高校の思い出ってヤツは、オトナになっちまってからも大切なモンだぜ。せいぜいメいっぱい楽しんでおくことだ。オトナになると、つらく苦しい〝現実〟との戦いが待ってっからな！

とは言うものの、オトナにならなきゃ楽しめないこともあるから、〝オトナになんかなりたくない〟とか、チンプなことは言ってくれるな。今のうちに、いい先生やいい友だちをいっぱいつくってたくさん話をしろ。それが一生の宝になっからな。

オッ、今日もそろそろ〝現実〟と戦う時間だぜ。じゃ、またな。

オトナの編集者

ウチのお母さんはボクがファミコンをしているときに、電源コードに足をひっかけてしまったのだ。それなのに「これでやっと勉強ができるわね」なんて言って、あやまってくれません。こんなお母さんにナントカ言ってやってください。

（神奈川県〝冷たい母をもった〟読者15歳）

ソレはソレ。コレはコレだ。お母さんが悪い。〝冷たい母をもった〟読者クンのお母さん。そんなことでは我が子のためにならないですよ。自分の意見ははっきり言う。だけども自分の失敗もスナオに認める。人間、そうありたいもの。ウチの雑誌の、〝ごめんなさい〟のコーナーを見てください。マチガイはスナオに認める態度は大切です。

子どもはいつか母のもとをはなれるモノ。そのときに、「お母さん、今までホントウにアリガトウ！」なーんて言わせたけりゃ、いつまでも〝力〟で子どもをしばっていて



はいけません。ときにはヨイショも必要になります。親を政府とし、子どもを国民として考えてみてください。独裁国家はいつかカンタンにほーかいするのは歴史上よくあること。思い直してみてください！
——以上で特別講座、〝子育てを考える〟を終わります。パチパチパチ。

教育評論家をめざす編集者

私には、荻野目洋子とか、森尾由美なんかが、ゼンゼンかわいく見えません。私はどこかに欠陥でもあるのでしょうか。それとも何か特別なアイテムでも必要なのでしょうか。

（新潟県　とりごい　18歳）

オレは新人の島田奈美が大好きだ。いや、好きを通り越し、もう狂っているといってもいい。島田の写真を見ているだけでめまいにおそわれる。コンサート、イベントなども欠かさずに行っている。特にコンサートはいい！　目と目が合ったり、手をふり返してくれたりすると、ああ、生きててよかったと思うくらいウレシイぞ。
さて、キミのなやみだが、まあ、完ペキな女の子なんてものはいないのだから、そのコのかわいいポイントに着目することが大切だと思う。森尾由美ちゃんだって八重歯がけっこう〝くる〟し、荻野目ちゃんもセーラー服というアイテムを使えば、理性がどっかへブッ飛ぶくらい強力だぜ。
ところでオレは島田奈美が大好きだ。いや、好きを通り越し、もう狂っているといってもいい。もちろん他のアイドルには目もくれない、ワケでもない。浅香唯も伊藤美紀ものりピーも、佐野量子も中村由真も西村知美も、それに仁藤優子も山瀬まみだって……（五十音順）ハア、ハア、みんな大好きだ。アイドルはみんなオレのものだ！　オレのものだーっっっ！

ハレムを夢見る編集者

私の友だちが検尿の日、通学の待ちあわせに遅れました。理由をたずねたところ、「私、検尿忘れてねエ……5杯も水飲んだけどダメだったァ」だって。高校生になっても……あーあ。5月の事でした。
——ウソのような実話。

（神奈川県　P・N師堂　15歳）

何度も言っているように、このコーナーでは下ネタはなるべくあつかわないようにしているのだ。でもこのハガキは読んでいて笑ってしまったから載せちまったのだ。
ところで、ボクの中学校のときの友人の話をさせてもらおう。彼は検尿の日、学校でもらった紙コップをこわしてしまった。さあ大変。みんなも知ってのとおり、検尿っつーモンはいちど紙コップで受け取ったその〝試料〟をば、もういちどプラスチックの容器にふーじこめて学校に持っていくのであるが、その最初のステップに不可欠な紙コップをなくしてしまうとは大失敗！
そこで彼はどーしたのか？　なんと、お台所にあった〝きぬごしドーフ〟の容器を利用したのである。彼はトーフの容器に受けとった〝試料〟をプラスチックの容器にうつして、ナニゴトもなかったよーに学校へ持っていった。アッタマいー。
そんな過去の苦労も忘れて明かるく毎日をすごしていた彼は、ある日保健室の先生から呼び出しを受けた。先生のおっしゃるには、「こないだの尿検査で、キミの〝試料〟から異常な量のタンパク質が検出された」とのこと。あわてた彼は夢中で告白をはじめたってワケ。アッタマわりー。

冷ややっこの好きな編集者

ぼくはものまねがうまい。聞かせてあげよう。ニャーゴニャーゴ、ワンワン、ワンワン。ガウガウ。そして十八番！　チュンチュン、チュンチュン。どうだ、うまいだろう。アハハハハ。

（東京都　久下雄介）

こんばんは〜〜ジュンコで〜〜す。コンニチハ、かっしわばらよっしえです。今晩は、森ッ進一です。あっあっあ、格さんも聞きなさい、助さんも聞きなさい。オッス、声が小さい！　ウォーッス!!　冗談じゃないよ。ドーモドーモ、大変なんすからモォ。まーた寝らんなくなっちゃった。責任者出てこーい！　ま、その一。どぉもー、よしむらマリでえーす。おさむちゃんでーす。みなみはるおでございます。ジュンでーす。チョーサクでーす。もう1回、みなみはるおでございます。みなみとよかずでーす。みなみさおりでーす（もーいいのっ！）。

演芸編集者

ファミ通町内会へのおたよりは…

■お習字するのココロ
ハガキは精神のキャンバスだ。キミのスナオなキモチがその空間を埋めていく。いま、アートはお習字だ。国会で決まったコトなのだ。

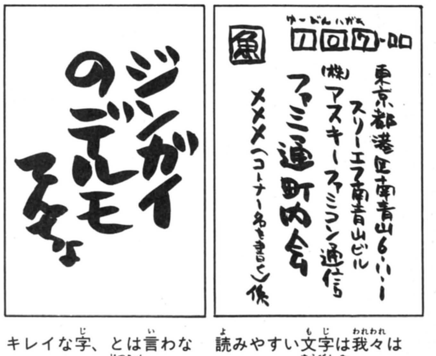
■私の報告書
ナニを報告すればいいのか？　キミの周りでおきたできごとで、しゃべりたくてしゃべりたくてしょうがないことを書いてくればヨシ。

■私のマップ大公開
地図とゆーものは偉大だ。ひとつあれば未知の世界もアッと言うまに未知ではなくなる。こいつぁーいそがしくなってきやがったい。

■町内会版　禁断の秘技
キミキミ、そんなオトクな情報を自分の胸の中だけにしまっといていーのか！　全国のみなさんにもオスソワケするのがギムだよな。

■人生80年
どのコーナーにも行き場のないハガキ、そんなおたよりをやさしく迎え入れるコーナーだ。だからそーゆーハガキを送ってくるのだ。

■LETTERS 伝言板
事実は小説よりも奇なり。つーワケで、最近はおたよりを読むのが最高のタノシミ。期待してるぜ。



キレイな字、とは言わないが、キミの実力のおよぶ範囲で精一杯読みやすい字を書いてくれよな。

読みやすい文字は我々はモチロン、郵便屋さんをもいいキモチにさせるぞ。キミの努力しだいなのだ。

おまかせ アルゴリズム情報局

どうもこれくらいの時期になると、ゲームで徹夜することが多くなってくるみたいだね。すごしやすい気温になったのかな? うれしい限りだ。そーんなワケで(どんなワケだっつーの)、今回のRPG情報は『クレオパトラの魔宝』だ。では、いってみようっ!

今週の目次

RPG情報



担当:アルト鈴木

ファミ道楽野球リーグでは、荒井清和を抜いてビリだけど、本当は(他のいいチームなら)もっともっと強いんだぞ。本当だぞ。わかったかっ!?

今週のテーマ
クレオパトラの魔宝

ゲームの舞台はエジプト。ピラミッドとか、古代遺跡とかね。神秘的な感じ。クレオパトラは美人だし(見たことないけど)、思わずのめりこんじゃう。ぽかぁ、好きなんだよね、こういう題材。パソコンゲームの『太陽の神殿』も、大好きだったし。

ではでは、『クレオパトラの魔宝』の情報にいくとするかな!! まずはアレクサンドリアの街からスタートだ。マニュアルにも書いてあるけど、最初は武器屋へ直行してナイフを買う。もちろん敵と会っても、決して戦わずに逃げる。その後は、ひたすら経験値とお金を集めるのだ。

ゲームの最初、レベルを上げるのにいい方法があります。誰でも思いつくかもしれませんが、宿屋の前で"みる"をするのです。そのうち敵が出てくるので戦って、危なくなったら宿屋へ入る。これを繰り返す。レベル2になるまでは、悪徳商人とだけ戦うようにしよう。

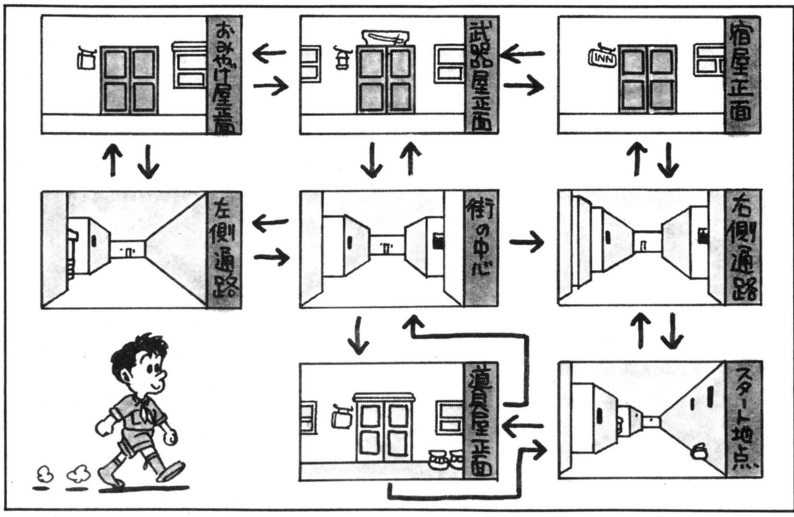
(埼玉県 八木義彦)

キミのいう通り、多くの人がこの方法でレベルを上げている。一番いい方法だよね。

レベルがあるていど上がってきたら、次は謎解きだ。序盤のアドベンチャー部分の謎に関して、早くも情報が届いているぞ。

まずは道具屋へ行き、おじさんと話をする。するとスフィンクスへ行けるようになる。ついでに地図も買っておくとよい。スフィンクスに着いたら、胸のあたり(図1)を調べる。グラグラする石を取ると、スフィンクスの中へ入れるようになるぞ。中に入ると石うすなどがある部屋に出る。落ちている棒を取って、石うすにはめて回す。かくし棚が出たら、そこにあるいのりの書を取るのだ。つぼの中を調べると、女神の神殿へ行けというメッセージが出て、地図を持っている

■アレクサンドリアの街マップ



アレクサンドリアの街は、意外に狭いのだ。それに、お店以外にチェックする場所はないので、迷う心配もない。出てくる敵は、3種類だけ。レベルアップのためには、誰でもいいからどんどん倒すのだっ!

■アイテム値段表

売ってるお店	品物	値段
武器屋	ナイフ	100
	カトラスの剣	2000
	サイバーの盾	5000
	ラメラのよろい	20000
道具屋	地図	100
	マッチ	100
	ロープ	200
	ふえ	800
	ランプ	200
おみやげ屋	お守り	200
	ふえ	500
	おきもの	65000

※いらなくなったものは、どんどん売ろう!!

うわさのゲームチャンネル 最近『ゼルダの伝説』を買ったんですが、聞くところによると、マイクで倒せる敵がいるそうです。本当ですか? (神奈川県 加藤功一) ポルスボイスというやつは、IIコンのマイクで倒せるのだっ!!

と行けるようになるよ。これで完璧。

（青森県　塩島文三）

バッチリだね。まるで解答集を読んでいるみたいだ。続いて女神の神殿の情報。

まずは、いのりの書の言葉にもあったように、女神の像にいのりをささげるのだ。そして右へ行き、壁の右の方に書かれている文字を読む。すると、カルーンの湖へ行けるようになる。

（香川県　田中直行）

おいおい、女神像の持っているアンクや玉を取ってこないとダメだよ。書き忘れかな？　まあそういうこった。

礼拝堂でつまっている人が多いようだが、わかってしまえば何てことはない。ズバリ、金の羽根を取ってくればいいのだ。しかし、その金の羽根を取るためには、交換の品物をおいてくる必要があるんだよね。

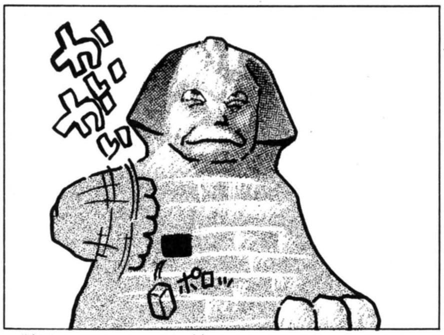
セベクの像のところで、ある音をさせると口が開く。口の中に銀の羽根が入っている。取ろう。ある音をさせるには、街のおみやげ屋で売っているふえが必要だ。先に買っておくように。銀の羽根を手に入れたら、礼拝堂へ行く。金の羽根を取ると扉が閉まってしまうので、かわりに銀の羽根をおく。　**（茨城県　鈴木和子）**

というわけさ。

砂の塔の内部へ入ると、いたるところに部屋がある。メッセージが書いてあったり、宝箱らしきものがあったり。箱を開けようとすると、ナーガたち（いろいろ種類がある）が出てくるが、戦ってはいけない。アヌビスの剣を手に入れてからでないと、全然ダメージをあたえられないからだ。そこで砂の塔の情報となるわけだ。

砂の塔についての情報です。砂の塔に入る前に、次のような状態にしておこう。レベル8～9、カトラスの剣、ロープ、マッチ、セベクの

■図1　スフィンクス



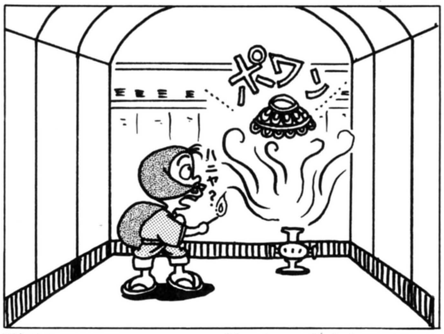
ド迫力のスフィンクス。胸のあたりをしらべてみよう。ぐらぐらする石があるはず。それを取ると秘密の扉が発見できるのだ。

■図2　セベク像



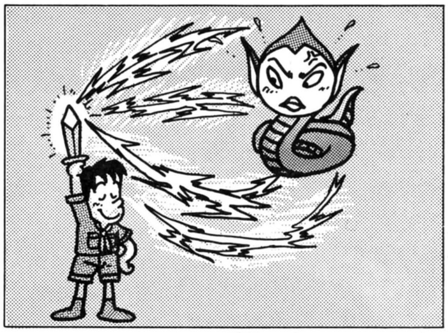
セベクの像ですること。まず右目の穴にメノウの玉をはめる。次にアンクと金の矢を取り、ふえをならす。口があいたら、銀の羽根を取り出そう。

■図3　宝物室



宝物室にきたら、アヌビスの剣を取る。香炉にはマッチで火をつけて、とつぜん現われる虹の飾りを取るのだ。取ったら、すぐに下にもどろう。

■図4　サンダーナーガ



サンダーナーガは、イナズマ攻撃をしかけてくる。そこで宝物室で手に入れたアヌビスの剣を使うのだ。一撃で奴を倒すことができるぞ。イナズマ返し!!

アンク、マアトのアンクを持っている。これで大丈夫。17階へ行き、左の部屋へ入る。穴があいているので、ロープを使って下へおりる。そこで左のくぼみにセベクのアンク、右にマアトのアンクをはめる。すると青銅の鍵が手に入るので、最上階の青銅の扉を開けて中に入る。そこにアヌビスの剣と香炉がある。剣は取り、香炉には火をつける。すると虹の飾りが出てくるのだ。

（山口県　新井清二）

砂の塔で以上のことをしたら、ナーガを倒しにいかなくっちゃ。グラスナーガは楽勝。サンダーナーガは、現われたらすぐ、アヌビスの剣を〝もちものつかう〞で使う。イナズマ返しだ。キングナーガは催眠術を使ってくるので、ホルスの目を使うのだ。

砂の塔などでみつけたメッセージは大切だ。必ずメモを取り、何回も読んでおこう。こういうゲームでは、メモが重要なのだ。

なんでもかんでも アルゴリズムサロン 〔RPG編〕

？『ヘラクレスの栄光』で、羅針盤のある場所がわかりません。どのあたりにあるのか、教えてください。　**（栃木県　山口剛）**

！アテネの街の橋の下にあるのだ。そこへいって、調べればオーケーだ。

？『ヘラクレスの栄光』で、ペルテホースというキャラクターに会えません。いったいどこに出現するんですか？　教えてください。

（千葉県　小野房幹雄）

！セレネの街の西側の林の中に出現するが、にんじんを持っていないとダメ、必ず持ってこようね。

？『ヘラクレスの栄光』で、パロス島の港がどこにあるのかわかりません。教えてください。　**（千葉県　小野房幹雄）**

！まずは、パロス島の左下の方へ船をつける。そこで調べるをすると、船と島の間に橋がかかるのだ。島から7、8ブロック離れたところだぞ。

？『クレオパトラの魔宝』で、おみやげ屋に売っている神秘の置物は、なんの役に立つのですか？　**（静岡県　永田晋也）**

！65000Gともっとも高いアイテムだが、何の役にも立たないのだ。

？『クレオパトラの魔宝』で、おみやげ屋に首かざりをあげたら、店に入れなくなってしまいました。　**（静岡県　兼子知典）**

！首かざりをあげてしまったら、もう店に入る必要はないのだ。だからそれでよい。

うわさのゲームチャンネル

あの『ドラゴンクエストII』に裏があるって聞いたんですけど、本当なんでしょうか？　メガンテスライムが、いるとかいないとか……。（東京都　江藤真二）　そんなこと、あるわけないだろっ！

ACT情報



担当：プロトス田中

格闘技ゲームの好きな僕も、最近は他のゲームばかりやっていたりする。だがもうそろそろ本格的なプロレスゲームの登場が望まれるところだね。

今週のテーマ

燃えろ!! プロ野球

©ジャレコ

発売と同時にあっという間に売り切れてしまった「燃えろ!! プロ野球」。最初はどこのお店に行っても買えなくて大変だったんだけど、もうそろそろみんな手に入れて遊んでるころじゃないかな。でも、このゲームってやってみるとクセがあってけっこう難しい。そこで今週はいろいろと技をつかって、有利に試合を進める方法を紹介することにしよう。

なぜかいつも後攻で始まるこのゲーム。だからまずはピッチングの話からスタートだ。

とてもストライクとは思えない球で三振にしてしまうという、ものすごい魔球の投げかたがわかったぞ!! どーするかというと、とにかく相手にファールを打たせればよいのだ。するとその直後に投げる球はどんなボールの球でもストライクになってしまうのだ。ファールを打たせて2ストライクにすればどんな相手でも三振にできるってわけだ。 (兵庫県 竹村俊宏)

そう、「燃えプロ」ではとんでもないボール球がストライクになるというクセがあるのだ。これを知っていて利用すれば、だいぶ楽にピッチングできるはずだ。図1のようにうまくファールを打たせてビシバシ三振をとろう。前の打者がヒットを打ったり、フライやゴロなど球にバットをあててアウトになった後の投球も必ずストライクだぞ。

コンピュータ相手で足の遅いバッターに打たれてもうまくすればアウトにできます。外野フェンス際でボールをとらずにいるとコンピュータ側の選手はいくらでも走ります。前の塁に戻らないギリギリの所でボールをとって投げれば、ほとんどの場合、2塁か3塁でアウトにできるのです(図4)。 (福島県 上村恵美)

いくら三振をとりやすくなったといってもたまにはヒットを打たれたりする。そんな時に役に立つ技だね。間に合わない、と思ってもけっこうアウトにできるものだ。でも失敗すると相手のランナーをみすみす先の塁へ進めてしまうことになるから、どのくらいのタイミングならアウトにできてどのくらいだとセーフになるかというのをつかんでおくことが大切だ。これをマスターすれば守備はほぼ完ペキだね。おまけに守備についてもうひとつ……。

『燃えろ!! プロ野球』で速い送球ができるのだっ!! やりかたは簡単。内野手を投げたい方向と逆に動かし、自分のベースに向かって投げればよい。例えば3塁から1塁へ投げたい場合は3塁手をサードベースの左のファールグラウンドへ動かし、コントローラーの左を押しながらAボタンだ(図2)。 (山口県 太田清志)

たしかに普通に投げるよりは明らかに速い球を投げることができる。でもこの技を有効に利用できる状況というのはそれほど多くないし、ヘタするととんでもない方向へ球を投げてしまうこともあるから注意が必要だぞ。まあ覚えておいても損はしないだろう。

さて守備の話はこれくらいにして次は攻撃のときの技だ。いくら相手を抑えたところでこちらが点を取れなかったら勝てないもんね。そこでコンピュータが相手だったら楽に点を取ることができるこの技を紹介しよう。

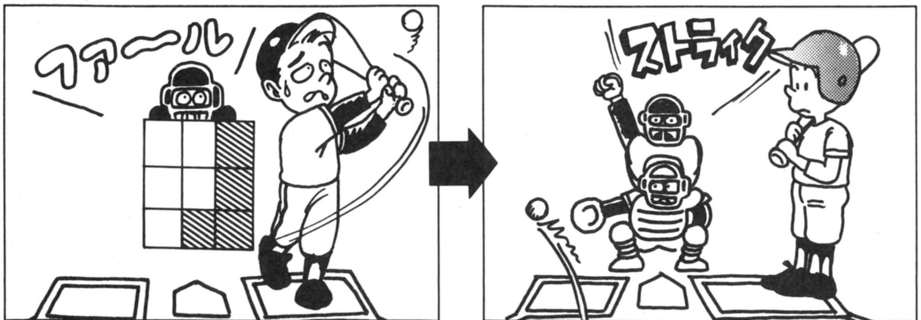
コンピュータと対戦してとにかく1塁にランナーを出す。次に盗塁をして1、2塁間の2塁よりのところでウロウロしているとセカンドがボールを取ってショートが2塁につく。そうしたら今度は1塁よりに動くとファーストへボールを投げ、セカンドはピッチャーマウンドの方へ走り出す。ここですかさず2塁よりに戻ってウロウロっとするといきなり大暴投してしまうのだ!! この間にランナーをホームに走らせれば楽々1点取れてしまう。ヤッタネッ!! (埼玉県 山本和行)

これは意外とカンタンにできる技だが、効果はバツグン!! なにせヒット1本で1点取れるわけだからもうほとんど勝ったようなものだ。ただ一度タイミングをはずすと失敗で暴投してくれなくなるから何度もやってみてタイミングを感覚でつかむようにね。はさまれても追いかけてくることはないから落ちついてやろう。

このようにすれば、まず負けるなんてことはなくなるだろうけど、もっと思いきり打って打って打ちまくりたい、という人は次の技で強打者を並べてプレイしよう。

2人用でST CLUBを選び、バッターがタブチかオオスギかノムラのときから代打を起用していきます。このとき内野手と捕手には外野手の代打を送り、内野手にはオウ以外の外野手を代打に出します。こうしてピッチャーを除く全員に代打を出してオウ以外の代打を使い切れ

■図1　これが究極のピッチングなのだ



☗内角低めをついてファールを打たせるピッチングを身につけよう。2ストライクとってしまえば……。

☗大きく外へはずれるボールを投げて相手がバットを振ろうが振るまいがおかまいなしの三振だぜっ!!

うわさのゲームチャンネル

『燃えろ!! プロ野球』でフライを打ったとき、野手がボールを取る前にバッターが1塁に着くとアウトカウントがふえません。(秋田県 大島信之) まあたまにはそういうこともあるさ。審判も人なんだし。

ば次の回が始まるときにメンバーにオウを8人入れることができて最強チームとなります。

（茨城県　大谷真一）

打率.351、ホームラン40本のオウが8人もいりゃ、強いに決まってるな。でもこんな技をつかってもまだまともに相手してくれる人なんてそうそういないと思うよ。フツーは怒ってやめるだろーね。コンピュータ相手でこれができればいいんだけどST CLUBは選べないし。でも他のチームでも同様の技は使えるぞ。

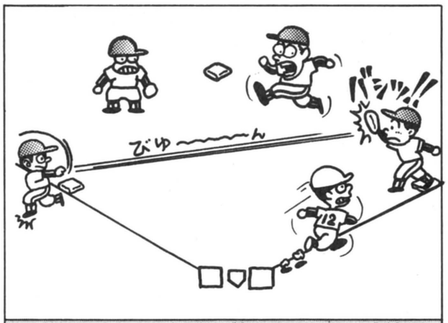
ペナントモードでHB CLUBを選んで2、3番のフクラ、マツナガにイシミネ以外の外野手を代打に送る。4番のブーマは交代せずに、続くクマノ、ミノダ、フジタに内野手の代打を出す。ユミオカにはイシミネ以外の外野手に代打を出して最後に1番フクモトのところで残る代打をイシミネを除いて使い切る。こうすればチェンジして次の回からピッチャーとブーマ以外の7人を全員イシミネにすることができるのだ。

（東京都　吉岡浩孝）

ウーム、なかなかくわしい説明だ。たしかに1イニング内でこの通りのことができれば問題ないが、コンピュータ相手にそううまくいくかどうかは不安だ。自信のない人は欲ばらないで4、5人を目標にして代打をうまくやりくりしよう。代打を使い切る前にチェンジになったら元も子もない。あと注意点としては代打を入れる所の守備位置を守れる選手が残ってないと交代できないってことかな。例えば控えのキャッチャーを先に代打で使ってしまうと、キャッチャーに代打を出すことはできないわけだ。その辺に注意してうまく代打を使おう。

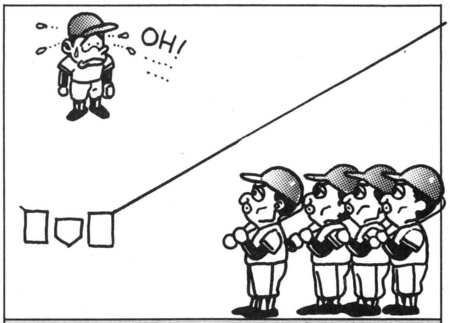
まあこれだけのことを知ってうまく技を使えるようになれば、コンピュータだろうが人だろうが向かうところ敵なしだぜっ!!　ガンバレ。

■図2　速い送球だってあるのだ!!



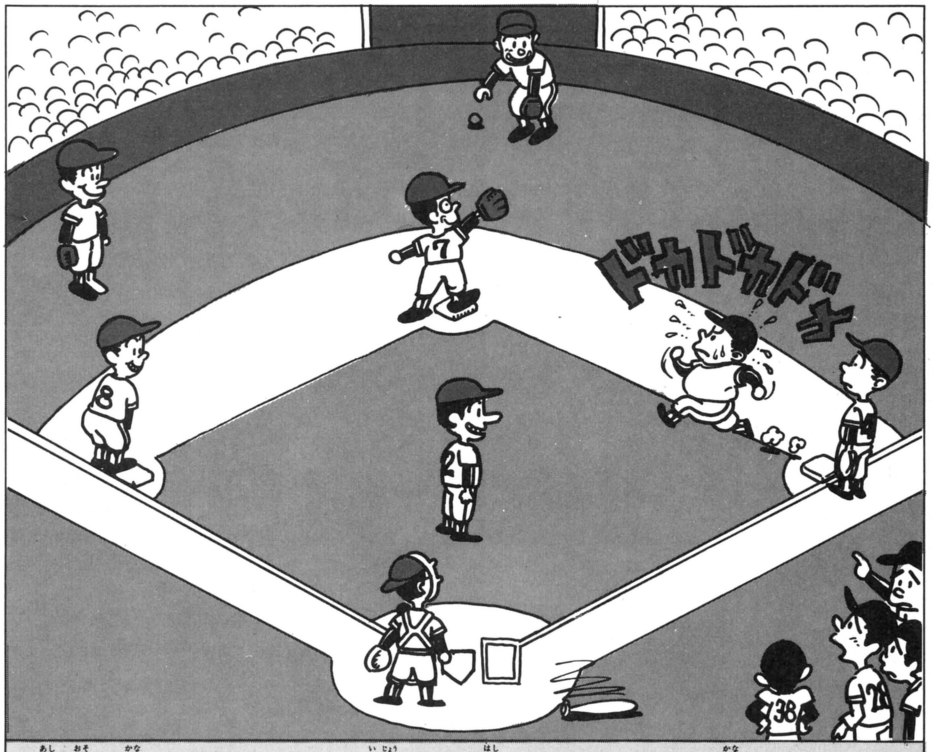
⬆こうすればキミにも速い送球が!!　あまり利用価値はなくてもなんとなくウキウキしてしまうものだ。

■図3　同じ選手が8人いたりする



⬆同じ選手が本当に8人もいたら、気味の悪いものを感じるだろう。こやつらはクローン人間かっ!!

■図4　足の遅いヤツはこの際アウトにしてしまえの図



⬆足が遅いと悲しかったりする。しかしそれ以上にわざわざ走ってアウトになるまぬけさが悲しい……。

なんでもかんでも アルゴリズムサロン 〔ACT編〕

? **『夢工場ドキドキパニック』の最後の敵、マムーにいくらアイテムを当てても倒せません。どうしたら倒せるのでしょうか?**

（奈良県　田辺剛士）

! マムーは口を開けているときにしかダメージを与えられない。弾を出してくる直前を狙ってタイミングよくアイテムを投げよう。

? **『ハイウェイスター』でコーナーが曲がりきれず、すぐに木などにぶつかってしまいます。これではなかなか先に進めないので、なにかうまい方法を教えて下さい。**

（福島県　楠田　睦）

! 大きなカーブの前には矢印の標識が出るから、早めにインコースにつける。そして車が横すべりし始めたと思ったらすかさずブレーキングだ。当然Aボタンは離してBボタンだけ押していた方が減速ははやい。初めのうち4発くらいでやっつけられるぞ。

はこれでほぼ完走できると思うよ。

? **『燃えろ!!　プロ野球』でフォークボールは投げられるのですか?　できるならばそのやりかたを教えてください。**

（埼玉県　仁科佑一）

! べつにフォークボールの投げかたっていうのはないけれど、タテの変化球がキレるピッチャーならば下に変化する球は投げられるよ。やりかたは投球動作時に✚ボタンの下を押していればよい。でも『ファミスタ』のように必ず空振りというわけにはいかないけどね。

うわさのゲームチャンネル

『燃えろ!!　プロ野球』でペナントモードのとき、延長戦で同点のまま12回裏を終えると試合終了となるが、引き分けなのになぜか勝ちになっているのだ。（岩手県　畑山浩司）　勝ちをトクした気分だね。

SEGA情報



担当：スタパ・サイトー

ファミコンもいいけど、セガ・マークIIIもいいね。なんたって、セガのアーケードゲームがすぐに移植されるのだ。自宅でアーケードゲーム、最高!!

今週のテーマ

ファンタジーゾーンII

いつも、ページの片隅に追いやられているセガ情報。マークIIIで遊んでいる諸君にとっては、どんなに辛く悲しいことだったろうか。そんなマークIIIファンの気持ちを察して、今回はマークIIIの『ファンタジーゾーンII』をドーンと特集のどっこらしょいだ。

このゲーム、前作の『ファンタジーゾーン』に増して楽しいキャラクターたちが出てくるうえに、いろいろと新しい要素が加わっている。迷路のようなワープゾーン。ダメージ制になったプレイヤー機。そしてウワサの隠れアイテム。何かと話題になる『ファンタジーゾーンII』、まずは隠れアイテムの情報から紹介しよう。

2面に行って、ショップのあるエリアにワープする。そして、ショップから数えて左3個目の基地の下(画面のいちばん下)を撃つと赤いつぼが出る。これを取るとパワーゲージの許容量が増えるぞ。　(奈良県　種谷謙一)

赤いつぼ(赤ボトル)は、パワーゲージの最大値を増やすアイテムで、青ボトルはパワーをゲージいっぱいにしてくれるアイテムだ。ダメージ制になった『ファンタジーゾーンII』、これらのアイテムが攻略の鍵になるのはまちがいない。この他の隠れアイテムでは〝タイマー〟がある。〝タイマー〟はウエポン1の使用制限時間が最大の40秒になるといううれしいアイテムだ。どこにあるのかってーと……。

3面に行ったら、RED WARP ZONEの下の所(画面のいちばん下)を撃つ。すると〝タイマー〟が出現する。　(埼玉県　佐藤健一)

場所がわかったんだから、必ず取るべし。でもウエポン1をショップで買ってないときは、このアイテムを取ってもムダだぞ。隠れアイテムは一度取ってしまうともう出ないからよーく考えて使おう。

このゲーム、隠れアイテムだけじゃなくて、隠れショップもある。いつでも定位置にショップがあるだけでもべんりなのに、隠れショップまであるとはね。とりあえず、その場所を紹介しておこう。

3面に行きます。そして、海の上に氷が浮いているエリアに出ます。そのエリアで画面の下の方を撃ちながら歩いて行くと隠れショップが出てきます。　(富山県　中山　満)

出てくる隠れアイテムは、2面は〝レッドボトル〟。3面は〝タイマー〟と〝ショップ〟。4面は〝ブルーボトル〟。5面は〝ショップ〟と〝タイマー〟。6面は〝ショップ〟と〝ブルーボトル〟。7面は〝レッドボトル〟と〝タイマー〟。1面以外は各面隠れアイテムがある。隠れアイテムと隠れショップの位置をすべて見つければ、ゲームがよりスムーズに進むってわけだ。ぜひ全部見つけ出そう。

隠れアイテム、隠れショップなどの位置を知ったら、効率的な作戦を考えて敵の前線基地を倒していこう。前線基地を倒したら、次は当然ボス攻略。4面までのボス攻略法を紹介しよう。

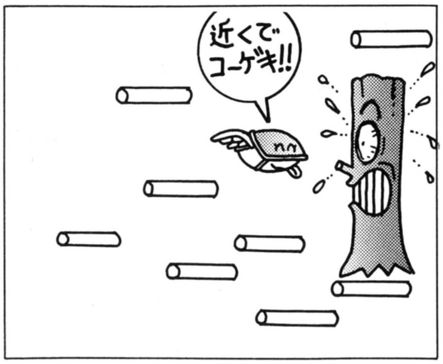
1面のボスの簡単な倒しかたを見つけました。ボスの所に行ったら、いちばん上に行きます。すると一本だけプレイヤー機に当たる丸太が飛んできます。その一本をよけたらずっと上にいて、ボムで攻撃すれば簡単にクリアーできます。

(東京都　畑中章生)

1面のボスは攻撃してこない。そのかわりに丸太がたくさん飛んでいる。畑中の方法なら、まず確実に1面クリアーできるぞ。さて2面は。

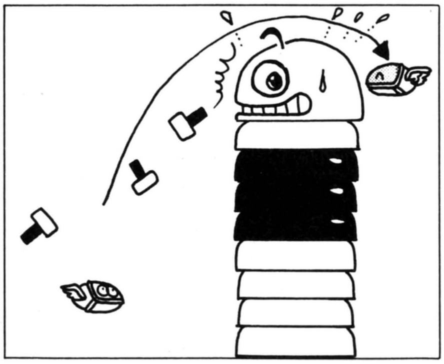
2面のボスの所へ行ったら、まずトンカチをよけながら胴体を2〜3個壊します。そして、ボスのうしろへ回り込んで、ボムで胴体を攻撃。ボスのうしろ側には、トンカチが飛んでこないので安全です。　(福島県　馬場利彦)

■1面のボス、丸太の棒が武器だ



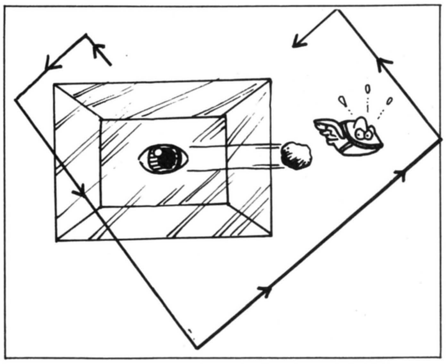
⬆1面のボスはハッキリ言って弱い。近くまで寄って、攻撃するのが正攻法だ。空飛ぶ丸太がジャマ。この面であまり速いエンジンをつけていると丸太に触れてアウト。

■2面はダルマ落としの怪物がボス



⬆ダルマ落として遊ばれた仕返しに、口からトンカチを出してくる。トンカチは、それほど速くないから落ちついてかわそう。顔に撃ってもムダ。胴体を撃とう。

■3面のボスは涼しい顔をしている



⬆ガラスのまんなかに目がある奴が3面のボス。目から岩のよーなものを出して攻撃してくる。画面の中をはね返りながら移動する。動きのパターンを先読みしよう。

うわさのゲームチャンネル

『スペースハリアー』で〝GAME OVER〟と表示中に、上上下下左右左右下上下上とするとコンティニューできます。このコンティニューは10回ぐらいできるので、とてもベンリです。(大阪府　安井研二)

ボスのうしろへ回り込むと絶対安全だ。でもうしろ側からの攻撃は、せまいのでかなりめんどーくさいのだ。この攻撃法は、コントローラー操作が素早くできる人にオススメだね。2面のボスの攻撃はそれほど速くないから、フツーに戦っても勝てるだろう。3面はどうかな？

3面のボスの攻撃は、弾を一発しか出さないので楽勝です。このボスは、画面のワクに当たりながら反射するように移動してくるので、ボスの進行方向を先読みして、広い方(ボスの進行方向の反対側)へ逃げながら攻撃します。

(静岡県　中沢宏一)

反射するよーに移動してくるってーのがミソ。パターンを覚えれば簡単にクリアーできる。ここまでのボスは、わりと簡単に倒せるけれど、4面から先はクセモノぞろいなのだ。

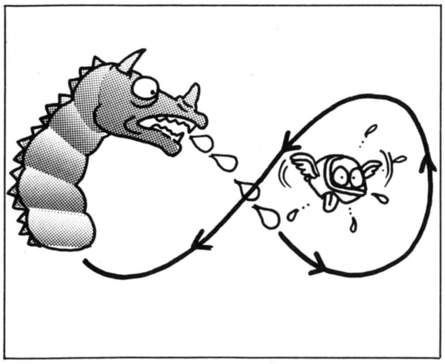
4面のボスは口から炎の玉を吐く竜で、8の字を描くように攻撃してきます。プレイヤーの動きに合わせて移動するので手ゴワイボスなのですが、プレイヤーが画面上部の中央に位置して攻撃し、竜が迫ってきたら竜の進行方行と逆に逃げればやられません。これをくり返せばわりと楽に倒せます。　(神奈川県　村山博幸)

4面のボスは、いかにも親ダマって感じがするね。この竜を攻撃する時は顔を狙えばいい。顔以外のところを撃っても、竜はビクともしない、つまり顔が弱点ってわけだね。

4面までのボスは、前作の『ファンタジーゾーン』とくらべると、かなり弱い感じがするね。でも、4面まではほんの小手調べ、4面を過ぎるともっと強力なボスが出てきてしまうのだ。強いボスだけに、アッとおどろく攻略法もある。

どうだったかな〝セガ特集〟。次回は5面以降のボス攻略法だ。楽しみにしていてくれ。

■ 4面のボスは竜。クセモノなのだ



⬆4面に来ると竜が待っている。8の字を描いて攻撃してくる。敵はプレイヤーの動きに合わせて動くぞ。裏を返せば、敵の動きをプレイヤーがコントロールできる!?

メダルゲーム情報

横方向メダル落とし

いつもはゲーセンのビデオゲームの情報をお届けしているんだけど、今回はビデオゲームはお休み。そのかわりに、ふだんスポットを浴びていないメダルゲームを特集してみよう。テーマは『メダル落とし』。メダルゲームの中でもロングランのゲームだよね。

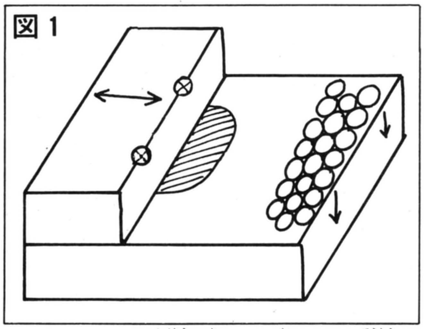
さて、この『メダル落とし』、簡単そうに見えるけど、なかなかのクセモノ。落ちそーで落ちない、落ちなさそーでやっぱり落ちない。でも、ちょっとコツを知っていれば、むやみにソンすることもないのだ。とゆーわけで、まずは地道にメダルを落とす技だ。テケテン。

左右に動く台がメダルを押して、たまっているメダルを落としてくれるんだけど、むやみにメダルを入れても落ちてはくれない。図1の斜線の部分に3枚のメダルをのせよう。斜線の部分にメダルをのせるには、左右に動く台が、プレイヤーの反対側に引いていく時、⊗印の部分にメダルが当たるように投入する。枚数は3枚。いちばん効率のいい枚数なのだ。

『メダル落とし』をどーしてもプレイしてしまう理由のひとつに、あのメダルの束があるね。セロハンにメダルが10枚ぐらい包まれているアレ。あの包みは、落ちるものと落ちないものがある。その見分けかたを公開しよう。図2を見てもわかるように、メダルの進む方向と平行になっていないと、なかなか落ちない。それと、この包みが3つも4つもあるような場合も落としづらいぞ。ふたつくらいがいちばん効率的だ。そして、基本的なことだが、一見してメダルが均一に並んでいる場所でプレイすること。やたらと重なったメダルがあったり、メダルとメダルの間にスキマがあったら、メダルは落ちないのだ。

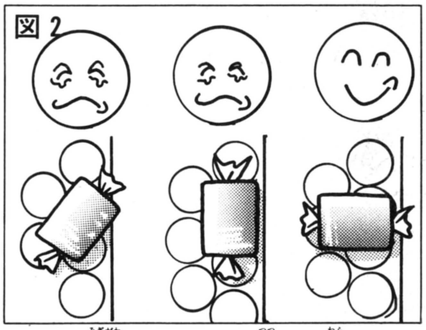
『メダル落とし』基本を守ればジャラジャラ落ちる。これで君も〝ヘビーメダラー〟だ。

図1



⬆メダルはなるべく中央に落とす。3枚くらいが適当だ。

図2



⬆いちばん右側のようになってる包みだけ狙おう。

キミたちの最新ゲーム情報を大募集するぞ!!

アルゴリズム情報局では、読者のみんなからのゲーム情報を大募集している。キミがみつけたゲームクリアーのポイントをはがきに書いて、編集部までドシドシ送ってくれ。採用者にはもれなく500ガバスをプレゼントするぞ!!　なお、今週のテーマは、『新・鬼ヶ島』、『女神転生』(ファミコン)、『ハイホー』(ビデオゲーム)。21号(10月2日発売)で大特集をするから、はがきも採用されやすいぞ!!　ねらいめだね!!



■あて先

〒107　東京都港区南青山　6-11-1　スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部内　お・ま・か・せ・アルゴリズム情報局係

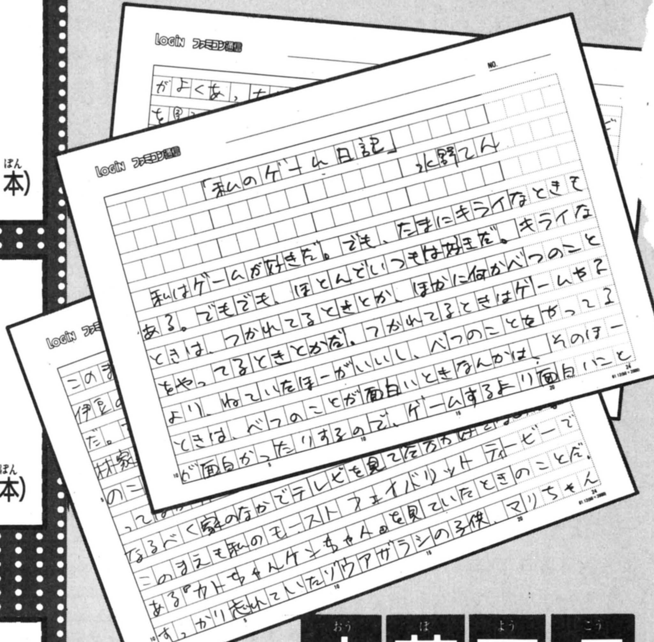
うわさのゲームチャンネル

『モンスターランド』の海の街パラボロに行く。クラーケンのいる家の一歩手前の海に飛び込むと、マジックアイテムショップがあり、復活の薬が1ビン100ゴールドで売っている。　(東京都　野沢和民)

キミもゲーム評論家になれる

ゲーム作文コンクール

ファミコン文芸誌をめざしているファミ通は、ついに作文コンクールをもよおしてしまうのだ。全国の筆のたつファミコンプレイヤーのみなさま、今こそ立ち上がるときなのだっ！　さっそくコントローラーをボールペンとかそーゆー筆記用具に持ちかえて、原稿用紙に向かってほしい。入賞したりすると、とんでもない賞品が待っているのだっ!!



特賞 1名

ファミ通チケット

5000ガバス！

〔副賞〕ゲーム1年分（カートリッジ1本）

入選 5名

ファミ通チケット

2000ガバス！

〔副賞〕ゲーム1年分（カートリッジ1本）

その他の特典

- その1　ファミ通にキミの作文がのる
- その2　優秀な人は、ファミ通で原稿が書ける
- その3　そーすると原稿料がもらえる
- その4　専属ライターになれる
- その5　超最新ゲームをプレイすることができる
- その6　有名人に会える（水野店長など）
- その7　キミも有名人になれるかもね
- その8　徹夜明けの太陽がまぶしい
- その9　ああ……こんな生活……！
- その10　根性がつく

応募要項

では、応募するにあたっての注意事項を説明しよう。応募の作品は、ゲーム評論やゲーム感想文、またゲーム日記など、ファミコンゲームに関しての作文であればジャンルは問わない。超マジメのものから軟派なものまで、なんでも来いだ。400字ヅメ原稿用紙で2枚以上、10枚までならオーケーね。プロになりたい大人の方も、ぜひ応募してくださいよーん。

■締め切り　昭和62年9月18日必着

■発　表　ファミコン通信第22号（10月16日発売号）誌上

■あて先　〒106 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
「ゲーム作文コンクール」係

INFORMATION



NEWS

真夏の夜のファミリークラシックコンサート!

8月20日に、東京の新名所、アークヒルズの中にある〝サントリーホール〟において、『ドラゴンクエストの世界』のファミリークラシックコンサートが開催された。

プログラムは、第1部が〝組曲『ドラゴンクエストI』〟、第2部が〝組曲『動物の謝肉祭』〟、第3部が〝組曲『ドラゴンクエストII』〟。すぎやまこういち氏の司会と、新鋭十束尚宏氏による指揮、徳永二男氏率いる東京弦楽合奏団+NHK交響楽団という、超一流のメンバーだ。そして、会場に集まった観客の半数以上が、『ドラクエ』ファンの子供たち。普通のクラシックコンサートでは考えられない現象が、『ドラクエ』の力で実現してしまったのだ。すばらしいことだよね。なお、このライブ盤が10月にアポロンから出るぞ。



NEWS

しのぎをけずる『ゴルフUSコース』トーナメント!

すでに応募は締め切られたけど、8月中旬までの『第2回ファミリーコンピュータ・ゴルフUSコーストーナメント』の途中結果を報告しよう。前号報告した順位と見比べると、上位でしのぎをけずっているのがよくわかる。最終結果はどうなるのか、興味深いところ。



順位	ユーザー氏名		住所	順位	ユーザー氏名		住所
1	アサダ	アキヒロ	大阪府	16	スギヤマ	ユウジ	茨城県
2	ハセガワ	ヒロセ	愛知県	17	フナヤマ	ミツオ	栃木県
3	ワダ	サトシ	三重県	18	ノダ	ケンジ	三重県
4	マツナガ	タロウ	新潟県	19	フジタ	マユミ	神奈川県
5	タナベ	ユウイチ	東京都	20	オダ	タツオ	東京都
6	ヤマオ	ショウゾウ	東京都	21	マツザキ	コウジ	福島県
7	モリオカ	ヤスユキ	大阪府	22	イズミ	オウイチ	大分県
8	マツオ	イチロウ	大阪府	23	ナイトウ	カズユキ	岡山県
9	マミヤ	タカノリ	愛知県	24	シオタ	アキラ	岡山県
10	アサダ	アキヒロ	大阪府	25	オオハラ	ノリアキ	滋賀県
11	タケダ	ヨシアキ	埼玉県	26	コデラ	ヒロキ	東京都
12	トミモト	イサオ	岡山県	27	ナカハシ	ヒロキ	神奈川県
13	ヤマザキ	タケシ	北海道	28	オオイケ	マコト	愛知県
14	シゲタ	ユキノブ	静岡県	29	ヤマナリ	ヨシヒデ	岡山県
15	クワハラ	ナオキ	徳島県	30	サイトウ	トシカツ	山口県

※62年6月14日~8月16日(応募者数91376名)

NEWS

〝ウルティマ館〟にウルティマの父が登場した!

10月にポニーから発売される予定の『ウルティマ』。今からもう前人気がすごいけど、それもそのはず、このゲームはパソコン版では'80年に米国でIが発売され、すでにIVまで出ているというすごいやつなのだ。米国で火がついて、大人気を呼んでいるだけに、〝本格派〟RPGという気がするね。

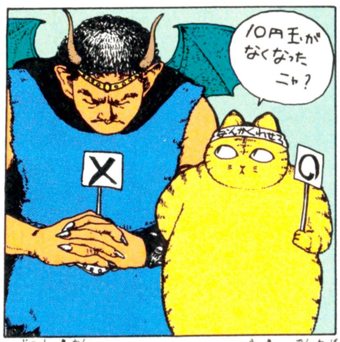
で、7月某日、夢工場'87の〝ウルティマ館〟に開発者のひとりであるロード・ブリティッシュ氏が来たんだって。サイン会もやったらしく、当日居合わせた人は、幸せ者だぜ!



➡左側の「ウルティマ」の衣装を着ているのがロード・ブリティッシュ氏。

NEWS

キミの記憶力をためす〝まちがいさがしテレホン〟!



⬆実施期間は9月30日までだ。右記の電話番号にとにかくかけよう。間違い電話は禁物だ。

電話Aで聞いた内容をよく覚えておいて、電話Bで聞いた内容と聞き比べ、どこが違っているかを探す〝まちがいさがしテレホン〟。その答をハガキに書いて送ると、抽選ですてきな賞品が当たるそうだ。下記の電話番号にかければ、ゲームの進め方、そして最初の内容を教えてくれるぞ。キミの記憶力のよさを十分発揮できるいい機会だぜ。

山口☎0827・21・9920　大分☎0975・21・9000

ファミ通にアンケートハガキを出そう

●左上のはがきの正しい書きかた

①表の面は読みやすい字で全部もれなく書こう。下欄には、一番好きなゲームの名前を書いてね。

②裏面のアンケートは、まず記事に点数をつけてその四角をぬりつぶそう。最高→5点、まあ良い→4点、ふつう→3点、つまらない→2点、読まなかった→1点というふうにね。

③そのあとの3つの質問にも、キミの思ったとおりのことを書いて、意見を聞かせてほしい。

④編集部へのおたよりも忘れずに書こう!!

●ファミ通にはがきを出すとどうなるか

アンケートにこたえてくれた人の中から、毎号抽選で50名に、金色に輝く100ガバスが贈られるほか、〝編集部へのおたより〟はキミからの大切な意見として、本誌の〝伝言板〟にも掲載するよ。編集部では、キミのはがきを待ってるぞ。

toys

10分の1電動RCモンスターピックアップ・クラッドバスター

今、米国で大人気なのが、カークラッシングショー。テレビでもときどき紹介されているから知っている人も多いはず。でっかいモンスターがすっごいエンジン音を響かせて、ポンコツ乗用車が並べられた上にのしかかる！　乗用者のボディのつぶれる音！　ガラスが飛び散る！　もう迫力ハクリョク大迫力なのだっ!!

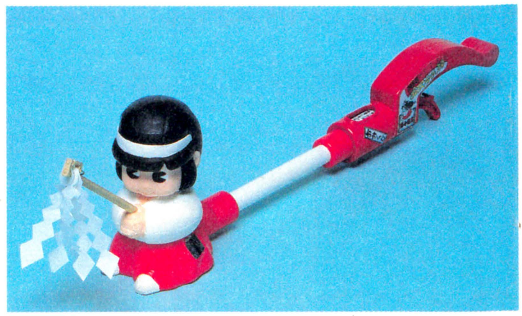
このモンスターの中から、岩をも打ち砕くネーミングのクラッドバスターが、10分の1モデルで新登場してしまったのだ。ツインモーターによる四輪駆動、逆位相四輪ステアなど、実物の迫力がきっちり再現されてるぞ。タイムばかり競ってないで、クラッシングしようぜ。



⬅“モンスターピックアップ・クラッドバスター”　問田宮模型☎0542・86・5105

toys

厄除けに“巫女ちゃん棒”!?



⬆価格は980円。問(株)タイトー☎03・264・8611まで。

ここんとこツイてないとか、何かにとりつかれたようにバッタを追いかけ、ころんで前歯が欠けちゃったとか、そーゆー人は、ぜひ、この“巫女ちゃん棒”でお祓いしてもらいましょう。『奇々怪界』に登場する小夜ちゃんがキャラクターの、この“巫女ちゃん棒”は、人・物かまわずとりつく様々な厄を、一瞬にして追い祓ってくれるアリガターイ厄除け棒なのです。おまけに、その人の運勢まで占ってくれるんですって。

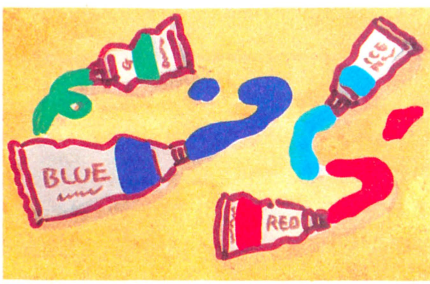
goods

ペタッとくっつくペッタコ!!



➡（株）トミーから発売。定価780円だ。

へんなグッズなのだ。タコの足や怪獣のシッポに、強力な吸盤を付けたものなんだけど、これで、表面がツルツルした物をペッとたたくと、タコッとくっついちゃう。3キロ位の物ならラクラク持ち上げることだってできるんだぜ。

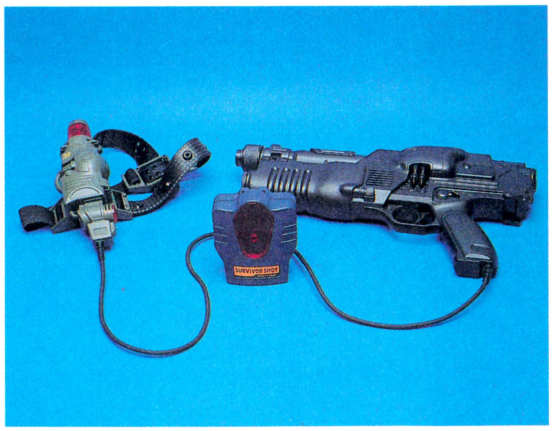


toys

衝撃体感光線銃“サバイバーショット”でサバイバルゲームを！

光線銃ブームで、いろんな種類が出ているけど、そんな中でもこの“サバイバーショット”はちょっとガガーンだぜっ。コンバーターを頭にくくりつけて、そこを攻撃されると、グギガベゲグワァッて感じで、すごい体感ショックを受けちゃう新体感光線銃なのだ。

感知範囲は全方位、360度。サイコブラスターから発射される赤外線ビームは、白い壁や鏡などに反射する特性を持っているから、どっからでも狙えるし、逆に攻撃される恐怖が伴なうのだ。どんなものか、いちど体感してみては。



⬆サバイバーショット。セットで8800円。問(株)トミー☎03・693・1031

news

高橋名人音楽会開催!!　歌ってゲームして握手しちゃおうぜ

ファミコン名人の草分けである、ハドソンの高橋名人が9月5日、“高橋名人音楽会”を開催する。ゲストには、『Bugってハニー』でおなじみの声優、荘真由美さんを迎え、歌とゲームとおしゃべりで、楽しい1時間を過ごそうというものだ。お友達と誘い合わせて行ってみようよ。

●日時・9月5日　15時～16時
●場所・池袋サンシャインシティ、噴水広場
●出演・高橋名人、荘真由美

※問ファンハウス☎03・350・8632

Tokyo Disneyland® No.28

歩いて歩いて大冒険！ シンデレラ城ミステリーツアー



今回ご紹介するのは、〝シンデレラ城ミステリーツアー〟。東京ディズニーランドの中心にそびえ立つシンデレラ城の中を冒険する！ というアトラクション。何かの乗り物に乗って体験するアトラクションがほとんどの中で、自分の足で歩いてまわる、というちょっと異色な冒険小旅行。ゲスト(って、ボクたちのことだよ)は、順番に、10数人ぐらいずつのグループに分けられるんだ。それで、それぞれのグループにガイドのお姉さんやお兄さんが1人、専属(?)で付いてくれる。お城の中を案内してくれる人というわけ。お城の中は……詳しいことは秘密。魔法の鏡があったり、大きなドラゴンがいたり、洞窟の中をさまよってその最後の場所には何が⁉

見どころ、聞きどころ(ガイドさんの説明も楽しい)がいっぱいのツアーに参加してみようね。

☆東京ディズニーランドに関する問い合わせは、☎0473・54・0001、または☎03・366・5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ ©1987 The Walt Disney Company

PRESENTS

覇邪の封印わくわくキャンペーンでブロンズフィギュアを当てろ！



10月に(株)アスキーから発売予定の『覇邪の封印』。このゲームの発売を記念して、〝わくわくキャンペーン〟を実施中。とにかく、住所、氏名、年齢、電話番号を書いた紙と、60円切手を貼った返信用封筒(ちゃんと自分の住所、氏名を書いておくんだよ)を同封して、下記のあて先まで送っちゃうのだ。すると、先着10000名様にオリジナルステッカーが、そして さらに、抽選で1000名様に限定オリジナル・ブロンズフィギュアをプレゼントしてくれるってぇわけなの。



⬆かっこいいブロンズフィギュアだね。締め切りは9月15日。

●応募のあて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー HS開発部
「覇邪の封印わくわくキャンペーン」係

PRESENTS

"G.M.O Tシャツ"を10名にあげる！

3年前、細野晴臣氏が監修した『ビデオゲーム・ミュージック』を発売して以来、数々のゲーム・ミュージックレコードを出してG.M.O.というレーベルまで作ってしまったアルファレコード。

今では他のレコード会社も、ゲーム・ミュージック・レコードを出し、ひとつのジャンルとして確立してしまっている。その中でもアルファレコードは、その草分け的存在なのだ。



そんなこんなで、実はアルファさん、G.M.O.レーベルのTシャツを作ってしまったのだ。で、これを10名の方々にプレゼントしちゃおうというわけだ。あて先はファミ通まで、締め切りは9月18日まで。

NEWS

『ザ・マネーゲーム』のテレホンサービスで株に強くなろう！

ソフエルでは、『ザ・マネーゲーム』の発売を記念して、〝ソフエル・ファミコン情報局〟を開設したぞ。内容は、ゲームの紹介やキャラクターの紹介を初め、テレホンドラマ〝ザ・マネーゲーム〟プレストーリー、おいしい株の見分け方など、お父さんやお母さんたちにも耳寄りな情報がいっぱい。2週間ごとに入れ替わり、年末まで提供していってくれるそうだ。社会的に株がブームになっているだけに、これは意外な反響を呼ぶかもしれないね。電話してみよう。

ソフエル・ファミコン情報局 ☎03・250・1800

ごめんなさい

●18号の特別付録〝プロ野球珍プレー特集〟の『燃えろ!! プロ野球』、HT CLUBの79勝パスワードに誤りがありました。正しくはDBRHJEJです。

●18号のふろく〝プロ野球珍プレイ特集〟の中で、16と32のマンガが入れ替わっていました。

●18号〝インフォメーション〟の中に誤まりがありました。コナミゲーム大会のスケジュールの中で、8月21日・池袋西武百貨店とありますが、正しくは、池袋東武百貨店です。また、記事横のイラストは、コナミゲーム大会とは、まったく関係ありません。

以上、関係する各メーカーのみなさま、ならびに読者のみなさまに、たいへんご迷惑をおかけしましたことを、深くおわびいたします。

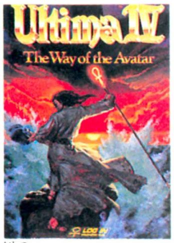
プレゼント応募のあて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー
ファミコン通信編集部インフォメーションプレゼント係
*○○○希望 ※欲しいモノの名前を書くこと

BOOKS

オホーツクに消ゆ、ウルティマⅣ

編集/ファミ通編集部、ログイン編集部





ゲームをする上で、とっても便利な本を紹介しよう。

ひとつはおなじみ、『オホーツクに消ゆ』。そしてもうひとつが『ウルティマⅣ』。直接ファミコンには関係ないけど、今後ウルティマの続編はでないとも限らない。で、読んでおいても損はない？

●アスキー、340円(オホーツク) 880円(ウルティマ)

姿三四郎

原作/富田常雄、キャラクターデザイン/ちばてつや



名作と呼ばれる小説は、いっぱいある。けど、う〜ん読むのがメンドイよ一、という人いるでしょう。困ったことだけど、そんな人におススメするのが、このシリーズなのだ。

『名作アニメシリーズ』といって、アニメ見る感覚で名作が読める、というわけ。これ読んでおもしろいと思ったら、小説のほうも読んでね。

●新潮社、480円

ダライアス写真集

編集/オフィスクリシェ



ファミコンやパソコンのゲームは、マップ紹介してくれるのに、どーしてビデオゲームはあんまりマップとか紹介してくれないんだ、と常々思っている人、そんな人にうれしい本が出た。

人気の『ダライアス』の最終面まで、すべてのマップを写真で載せている『ダライアス写真集』だ。これさえあれば、もう君は名人だぞ!!

●ビッグアップル、1200円

VIDEO

ゴールデン・チャイルド

『ビバリーヒルズコップ』シリーズでおなじみ、エディ・マーフィーが地球の危機を救う、大ヒット映画がいよいよビデオで登場だ。

1000年に1度、この世に善をもたらすために絶大なる能力を持つ子供、それがゴールデン・チャイルド。その子が誘拐されてしまった。このままでは地球は悪の手に落ちる……。エディ君の活躍やいかに!!

映画館で見るのもいいけれど、家でジックリと楽しむのもイイよ。

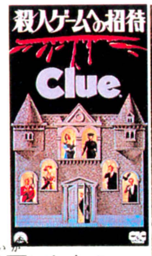
●発売元/CIC・ビクタービデオ

●14800円、93分





殺人ゲームへの招待





アメリカで大人気のボードゲーム、クルー(イギリスではクルードといって、犯人あての推理ゲームのこと)。それをそのまま映画にしたのが『殺人ゲームへの招待』だ。アメリカで公開したときは、結末が3パターンあって2週間ごとに違った結果を上映した。

それがビデオになり、なんと3パターンすべての結果を収録した。まるでアドベンチャーゲームのような作品だから、きっと気に入るよ。

●発売、販売元/CIC・ビクタービデオ

●14800円、97分

VIDEO

迷宮物語



迷宮というものをテーマにした3つのお話をおさめたオムニバス作品。アニメ版『トワイライトゾーン』といったカンジのこの映画、じつは完成されてから2年がたち、とうとうこの秋に発表されることになった。なんでこんなオモシロいモノを2年も眠らせていたのであろーか。今年のファンタスティック映画祭への出品も決定。ひと足先にビデオで観ちゃおっ。

●発売、販売元/東宝ビデオ

●10000円、45分

DISC

F-1グランプリ'87 VOL.1

残暑がきびしい今日このごろ、なにかスカッとソーカイなコトはないものだろうか、なーんて考えているアナタ！　このディスクを大型モニターの真ン前でご観賞あれ。今話題の人物、日本人初のフルタイムF-1ドライバー、中嶋悟。彼のマシンにくっついた車載カメラによる映像は、モノスゲェ迫力でアナタを時速300キロの世界へ連れていってくれる。もーまるで本当にF-1マシンを運転しているみたい。免許なんか必要ナシ。『アウトラン』も『ハイウェイスター』もビックリなのだ。



●発売、販売元/(株)レーザーディスク

●5800円、56分

MUSIC

ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.2

最近のビデオゲームってよく練られた演出で、プレイしないで観ているだけでもホントーに感動しちゃうよね。色とりどりのドットの集合体であるキャラクターと、FM音源とかPSGとかでやたらと重厚な音楽。そしてスピード感。それらが混然一体となってつくりあげる異次元世界。そのめくるめく異世界の風景に触れんがため、今日もコインをにぎりしめてゲーセンへ。べつに"攻略"とか"征服"とか目指してるワケじゃありません。少しでも長く、あの異次元世界をながめていることができれば……なんてね。さて、寝ても覚めてもビデオゲームのことばっか。授業中も頭の中は作戦会議。そんなゲームフリークは絶対に持つべき！といっても過言ではないGMOレーベル。



前回リリースされたVOL.1は、当然キミたちのコレクションに入っているよね。今回のVOL.2に収録されているのは、『妖怪道中記』、『ワンダーモモ』、『バラデューク』など、すっかりオナジミのゲームばかり。聴いているとアタマの中で、あの名画面(？)が手に取るように……。

●発売元/アルファレコード
●LP、カセット・2200円、CD・2800円

MOVIE

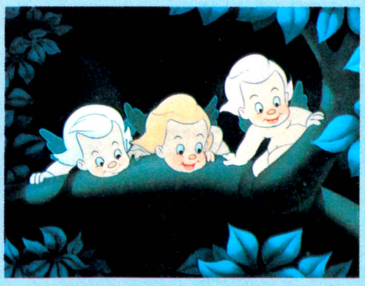


ファンタジア



『ファンタジア』って、知ってるかな。今から47年前にディズニーが作ったアニメーション映画なんだけど、日本でも何回か公開されている。そして、数あるディズニー映画の中でも傑作中の傑作！　といわれてるんだ。ここ10年くらい、日本で見られなかったこの『ファンタジア』が、現在全国で公開されているのだ。

"目で見る音楽、耳で味わう絵画"(ちょっとムズカシイ表現だけど、ピッタリの表現。どーゆー意味かは、この映画を見るとわかると思う)、といわれてるだけあって、音と絵、音と動きがこれほどマッチしたアニメーションは他にない！　と言いきっちゃえるほど。



今回の公開は、47年前の音を最新ドルビーサウンドに録音しなおしているから、音がクッキリスッキリ。そしてアニメーションのほうはとゆーと……、これはもう47年前に作られたなんて信じられない。動きも色も最高なのだ。



クラシック音楽が苦手でも、絶対に楽しめるし、この機会に見とかないと、きっと後悔しちゃうよ。

●8月29日より公開中
●ウォルトディズニー作品/東宝配給

飛べ！ バージル～プロジェクトX



チンパンジーのバージルは、小さな時人間につかまえられアメリカに連れてこられた。そこでバージルは手話を習い楽しい生活をしていたのだが、突然に軍の研究所へ回されてしまう。フライトシミュレーションで毎日毎日、飛行機の操縦を覚えさせられた。だが頭のいいバージルはすぐに上達する。そんなバージルを、飼育係のジミーはとてもかわいがり、2人(？)は心を通わせる。しかし、この実験はとても恐ろしいものだったのだ。それに気がついたジミーは、バージルを逃がそうとするが……。とても感動的な話を描いた映画なんだけど、涙、涙ってわけじゃない。もっと軽く、見たあと楽しかったなー、という映画。それに、出演してるチンパンジー君たちがみんな名演技。本当に飛行機を操縦しちゃうみたいでスゴイのだ。

●8月22日より公開中
●20世紀フォックス映画作品/配給



今ごろ宿題やってる奴は誰だっ！

ビデオゲーム通信 30



TACO.X

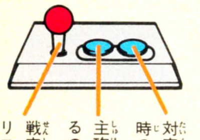
それは私だ。いや私もそうだった、とゆーべきだろう。だいたいがさー、夏休みってのは暑くて勉強できないからあるわけなんだから、宿題なんかやらすなっつーの。てのはそうだったころの私の意見。今は宿題があってもいいと思っている。なんたっておとなだもん、あたしゃ。齢21歳。

戦場に散った友に捧ぐ



現代戦は、空中兵器主体の戦いである。大地の束縛から解き放たれた彼らが、地上にへばりつく兵器に狙いを定め、そして攻撃する。見た目も動きも派手な彼らに比べ、地上に鎮座する獲物、例えば戦車などは地味だ。地べたをはい、チャンスが訪れるまで息をひそめ、そして主砲をもたげて砲撃する……。この『ブレイザー』は、そんな地味な存在である戦車にスポットを当てたゲームだ。３種類の個性的な戦車とヘリコプター、それにホバークラフトを使いわけ、敵要塞目ざして突撃する。完全なる男の世界なのだ。

CONTROL



対空砲。M-128乗車時のみに使用する。

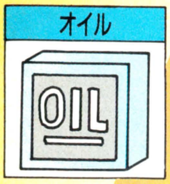
主砲の発射に使用するのだ。知ってた？

戦車時は４方向、ヘリコプターは８方向。

操作盤はいたってシンプル、アーケードマシンのスタンダードともいえるタイプだ。この『ブレイザー』は斜めスクロール。つまり、レバーと自機の動く方向にズレが生じる。これに注意して操作しよう。

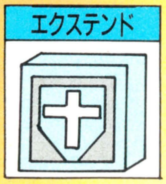
アイテム

オイル



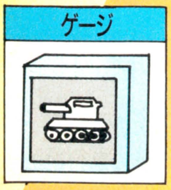
⬅燃料ゲージのオイルが、一定量増える。

エクステンド



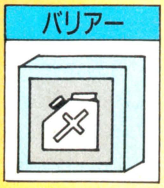
⬅こいつを何個か集めると、エクステンド！

ゲージ



⬅燃料ゲージのマス目が、一定量増える。

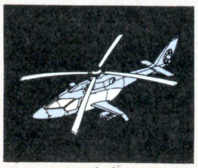
バリアー



⬅一定時間、無敵になる。字余り。困った。

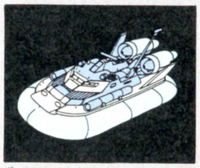
その他の兵器

AH-96A ハーディ



いわゆる、迎撃ヘリコプター。対空ロケットランチャー、対地ミサイルを装備している。動作の鈍さが玉に傷といえよう。

BH-10MK.1 アトランタ



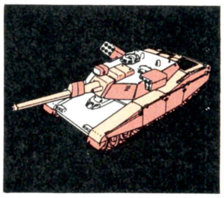
魚雷を装備。こいつで戦うシーンは、とてもスクロールが速い。それだけに動作が鈍いように感じるから、要注意なのだ。

二進数的戦車を使いわけろ!!



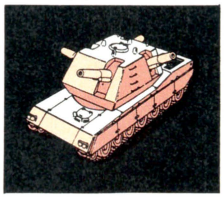
延々と続くエリアの途中、左写真の格納庫がポツネンと現われる。極めて常識的に下から入ると、屋根に書いてある番号の戦車に乗りかえることができるわけだ。戦車には、それぞれ得手不得手とするフィールドがある。先のエリアを考えて乗りかえよう。ヘリコプターやホバークラフトは強制的に乗りかえさせられるのである。

M-128 バンガード(T-1)



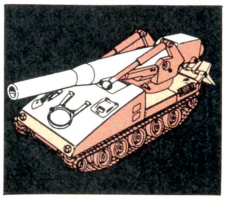
主砲口径120ミリ。対空ランチャーを装備した、極めて普通の主力戦車。敵空軍の攻撃が激しいエリアでは、重宝する。最初はこれでスタート。

M-256 ジェイソン(T-2)



４方向に構えた主砲が特徴。バトルフィールドが広大な場合は不利だが、迷路や橋上の戦闘では圧倒的に有利である。対空砲がないのが難点。

M-512 バスターキャノン(T-3)



大口径貫通砲を装備した、破壊力追求型戦車。敵戦車が多い市街戦などで威力を発揮する。また他の戦車と異なり、砂漠でも減速しないのだ。

破壊工作隊もラクじゃねーや!!

突入～山岳地帯

敵海上要塞を撃破すべく最前線に降りたった我々5人。だが、予期せぬ猛攻に遭い、仲間の4人が散ってしまった……。残された私は、任務遂行と、そして友情のために闘う。



対空攻撃成功!

⬅私の愛機であるM-128バンガードは、対空ミサイルランチャーを装備している。空を舞う敵空軍機がうるさいので、ここは一発ドカンと撃ち落としてやった。ザマーミロ。高得点。



前線基地に潜入!

➡仲間の4人は敵弾によって戦場に散ってしまった……。残された私ひとりで行くしかないのだ。困った。火炎だ。困った。



追尾砲台だらけ

➡構築物を巧みに利用して設置された、追尾砲台群。ヤケをおこしたら負けだ。ひとつひとつ、ていねいにつぶしていこう。



START!

➡最新鋭兵員輸送機に乗り込み、最前線に送り込まれた我々5人。たったの5人で……と思うが早いか、敵の待ち伏せをくらったのだ。



エリア2へ突入!

➡前方に立ちはだかるガケを越えるため、攻撃ヘリに乗りかえる。あらゆる免許を持つ私ってスゴイ。



M-256断然有利

➡やはり入り組んだ地形ではM-256が有利だ。知らず知らずのうちに横の敵を撃ってる私が怖い。



うれしい格納庫だ

⬅やや敵の攻撃が手薄だった前線基地を越え、橋の上へと愛機を進めた。が、あれに見えるは格納庫!! ここは慎重に行くべき所。さっそくM-256に乗りかえ、ついでにオイルも補給だ、と。

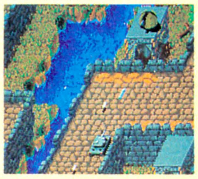
名誉と栄光のためでなく……

敵をまどわさせろ!!





出現する敵の多くは、追尾機能、つまりプレイヤーを狙って攻撃をしてくる。例えば左の追尾砲台。下を狙っていたのが、プレイヤーが右に動くのをサーチしてすぐ右を向いているでしょ。これを利用して敵を倒すのがコツだ。あと敵弾に当たらずに攻撃できる位置もある(写真右)。参考にしてちょ。





対地攻撃をせよ

⬅ハーディの対戦車ミサイルは大したものだ。戦車のブ厚い装甲を一発で貫く。でも、当たりにくいのが欠点だな。まったく。

GO FOR BREAK!



次は空中戦だ!!



次エリアへGo!

➡旋回がままならないヘリを降り、再びM-128で敵陣へ突入だ。ちなみにヘリやホバークラフトは、燃料の有無関係なしに行動できるぞ。

働き者にはGENERALの称号だ!!



残念無念のゲームオーバーになったとき、今までのおこないによって階級が与えられるのだ。2等兵から大将まで。名将ロンメルには遠く及ばずとも、頑張ってやるだけの価値はあるぞ。もちろん目指すはGENERAL。たいしょー。

PRIVATE	2等兵。まだまだ若い。もーちょい頑張らんか。
SERGEANT	軍曹。ありがちな階級だな。まだぺーぺーだす。
CAPTAIN	大尉。"尉"がなんとなくエラソーではあるな。
COLONEL	大佐。エライ。もーちょいだったのにねー。
GENERAL	大将。いよっ大将! いい天気でげすな!! だぞ。

迷路～さんばし

山岳地帯を越えた私を待っていたものは、明らかに敵の手によって作られたコンクリート迷路だった。この先もこのような障害が続くに違いない。だが、もう少しで目的地だ。ここで散るわけにはいかない。

劇的火炎放射!!



⬅台地を掘って作ったと思われる迷路に入ってしまった。思わぬところで思わぬ攻撃。この火炎放射もそれ。こりゃたまらんてな。

再び空中戦へ!!



負けてたまるか 男の意地だぜ!!

⬅最後の空中戦だ。さすがに敵軍の防御も固く、戦闘機の攻撃が激しい。突っ込んできたかと思いきや、一転して身をひるがえし、そして離脱……。んなアクロバットにヘリでは対抗できまへんがな。

砂漠はM-512!!



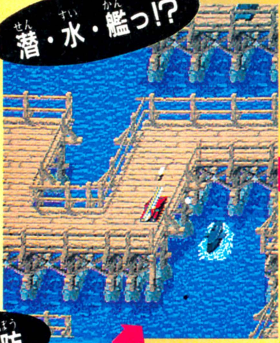
➡砂漠でも通常走行できる戦車、M-512はエライ。が、敵の追尾移動地雷もエライ。普通の戦車だったらイチコロでパァーだ。

巨大戦車と遭遇



➡コツを教えよう。奴の右横にまわりこみ、敵の弾が当たらないギリギリのところで連射だ！　本当にギリギリで勝てますぜ。

潜・水・艦っ!?



➡こんな浅瀬に原子力潜水艦がいるなんて……。ハッチからばらまかれる弾が怖い。不死身なんて、ズルイズルイズルルイッ。

要塞へ突入だ！

メロメロ迷路



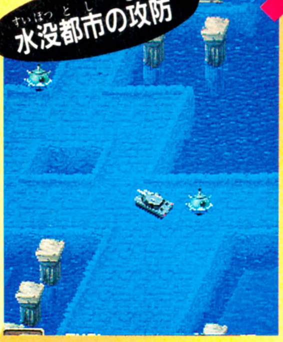
⬅まったくそのとーり。本来なら、こーゆー所はM-256の4方向砲撃でしのぐのだが、空軍機がウルサイ。でもしかたないのでガマンしよう。人間辛抱じゃて。

落石注意らしい



⬅落石注意！　である。いかに装甲が厚くても、何トンもある巨石に乗っかられたらひとたまりもありゃせんて。のう、じーさんや。いや、本当にまいった。

水没都市の攻防



⬅昔は繁栄したであろう都市も、今は水面下。敵軍はこの地形を利用し、自然要塞に仕立てあげたのだ！　機雷に注意。

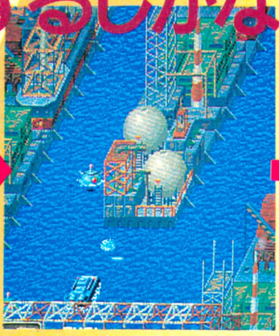
最終要塞はいかなる兵器をも受けつけない！

何が私をここまで連れて来たのだろうか。任務を遂行するため？　いや、それだけではない。この無謀ともいえる作戦のために若くして戦場に散った戦友の復讐のためだ。戦争は、もうごめんだ。戦友や私のような犠牲者は、これ以上増えてはならない。この無意味な戦争を終結させるべく、私は闘うことを決意した。４人の魂とともに……!!

突撃するしかない!!



⬆あまりにも激しい最終防衛線を乗り越えた先には、１台のホバークラフトがポツンと私を待っていた。



⬆すさまじいスピード！　機雷を撃つひまなんてない。右か左か？　一瞬の迷いがすべてを決めるっ!!



⬆そして最終要塞……。悩むことは、ない。そして思い残すことも、ない。中心核に激突せよ!!　Oh, My God！



友よ、天国で逢おう……

最新ビデオゲーム情報

活きのいい情報を鮮度そのままでお届けする、ビデオゲーム界の魚河岸、最新ビデオゲーム情報だ。この本持ってゲーセン行けば、いつか君もヒーローに!! 嘘。

1 タッチダウンフィーバー

©SNK、1987

まわしてたたいてタッチダウンだっ!!



➡男のスポーツ、アメフト。牛のように突撃し、隋円のボールの気ままな動きにまどわされる非常に汗臭いスポーツだ。

甲子園も終わったし、今年の夏のスポーツももう終わりかな、なんて考えてるアナタ!! そいつぁ甘い。どこが甘いかってぇと、全部甘い。「ウソ、どうして?」っていう君は、ゲーセンへ直行したまえ。そしてこのアメフトゲームをやるのだっ!! SNKお得意のグルグルレバーを4本(4人同時プレイ)埋めこんだきょう体で遊ぶこのゲーム、ルールに忠実に作られてるからうれしい。ド迫力グラフィックスにも注目!!



⬅タッチダウン!! レフェリーが真上を向き、両手を上げて宣言してるんだから間違いない。文句をつけたらあかん。

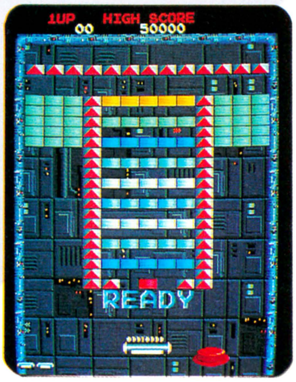


➡ボタンをたたく速さに比例してプレイヤーの動きも速くなるのだ。レバーグルグル、ボタンペシペシ的ゲームだ。

2 クエスター

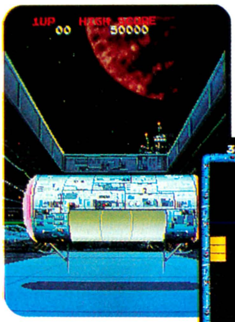
©NAMCO、1987

飛びかうボールに命を賭けてみれ!!

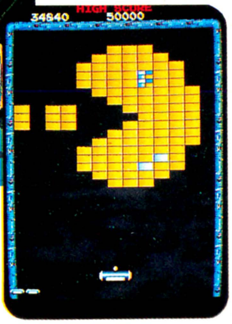


➡まさにブロック崩し。破壊できない灰色のブロックがプルプルするのが、けっこう好きな私である。いやはやなんとも。

『ブレイザー』に続く(株)ナムコ期待の新作は……ブロック崩しだぁぁっ!! ドッパーン(波の音)。ブロック崩しに長い説明は無用だろう。どこまでも回り続けるミラクルでクルクルなパドルを回して玉をうけ、画面上のブロックをすべて消すのが基本ルールね。で、『クエスター』はパワーアップに工夫がしてある。例えば自機が伸びるアイテムは、取れば取るほど伸び続けるのね。そんなこんなでブロック崩しです。



⬅いわゆるオープニングデモンストレーションってやつだ。ブロックと闘うのにも命がけの時代なんだなぁ。



➡まごうことなきパックマンである。アイテムを使えばアッとゆーまにクリアーできるはずでやんす。

3 サイコニクス・オスカー

©DECO、1987

コンティニューすぐに両替えね



⬆敵を倒すとカプセルがでる。ちなみに、自機"オスカー"は、実はパワードスーツなのである。本当だよ。

『サイコニクス・オスカー』。舌を噛まないよーに。さて、ゲームであるが、いわゆるパワーアップアクションである。サイコメカ・オスカーを操り、敵をなぎ倒しつつ前進、ボスと闘う、これが基本。また敵を倒すと出るカプセルを取れば、パワーアップゲージが進み、希望のパワーアップができるってわけ。さまざまな背景にさまざまな敵。こりゃ本当にスゴイヨーン。

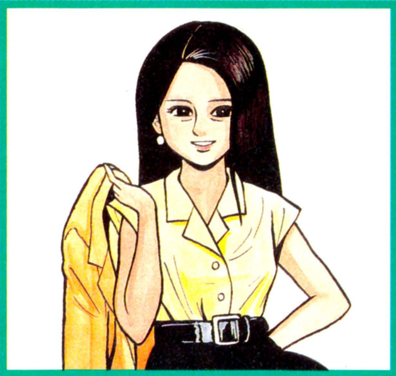


⬅うわーい、ボスじゃボスじゃ。全8面中、個性あるボスが何機も出現するのだ。メカマニア狂喜乱舞だぜ。



⬅キャー、石よ石!! こんなのイヤーン、などとゆーとる場合ではない。男なら立ち向かえ!! ホラホラ。

COMING SOON!!



セガマークIII通信

なつみの好きな季節は、名前のとおり"夏"です。そして海が大好き！　焼けつくような太陽の下で、思いっきり泳いだり潜ったり、もう最高よ。だから、カラッと晴れた日なんか、もういてもたってもいられなくなっちゃうのです。仕事なんか放り出して、車に飛び乗って海に行きたあーい!!　でも、そんなわけにはいかないのよね。なつみは大人ですもん。



バスケがうまい人って絶対もてると思うな!!

●カートリッジ　5000円

世界強豪8カ国が参加!!



➡スピードとかジャンプ力とか、それぞれ国ごとに違うから、特徴をよくつかんで対戦すると面白い。



⬆審判の声がすごい元気なの。プレッボーッって。



⬆トスアップされたら、すぐジャンプしなくちゃ。

今回の出し物は、バスケットボールです。バスケって、日本ではあまり盛んじゃないみたいだけど、どうしてかしらね。野球やバレーボールよりも、迫力があって、それでいてスマートな感じがするのにな。アメリカのバスケットの試合を見てると、すごいカッコイイのよね。黒人の人なんか、背が高くて足が長くて、それでもってすごいジャンプ力で、バスケットゴールなんか低〜く見えちゃうくらい。それに、試合展開の速いこと速いこと。パッパとボールはバスケットの中に入ってっちゃうし、誰がボール持ってるのか、わかんなくなっちゃうのよね。日本のバレーボールの試合みたいに、サーブするたびに「そおーれっ！」なんて言ってる余裕なんかないんだから。そのあいだに4点入るわよ。

たしかに、日本のバスケットの試合は、アメリカのそれに比べたら、スピードやスマートさはないかもしれない。でも、最近の日本選手も捨てたもんじゃないわよ。背が高くって脚の長いハンサムな人が増えてるみたい。そういえば、中学や高校の頃、クラスマッチとかやると、やたらバスケ部の人が目立っちゃってたっけ。あのさ、バレーボールって誰でもそれなりにできちゃうんだけど、バスケットってドリブルがけっこう難しいから、なかなかできる人って少ないのよね。だから、ダンダンダンって力強くドリブルされちゃうと、すごい圧倒されちゃうわけ。でもって、ヘタクソたちを尻目に、ダンダンダンってドリブルしていって、シュートで決まったりなんかすると、もうそれだけでカッコよくて、目立っちゃって、それから1ヵ月くらいはかなりもててたような気がする。みんな背が高くて、ハンサムだったような気もする……。そういう人たちが、今活躍してるから、日本の選手たちもみられるようになったのかもね。

なんて、ヘンなこと書いちゃったな。でもねとにかく、なつみがバスケットの試合を見てて好きなのは、あのまるで手とボールがヒモでつながってるんじゃないかと思うくらいの、規則正しい鋭いリズムの、あのドリブルなのです。もちろん、ロングシュートとか、ゴール際の激しいカットの連続とかも、うわ、すごいなって思うけど。あ、ダンクショットもカッコいいな。バシッと入れると、網がグルグルしちゃうの。

基本動作



⬇バンバンバンって音をたててドリブルしてる姿って、すごくカッコイイよね。



⬆守備のときは、矢印の付いているプレイヤーを✚ボタンで動かしていくのよ。



⬆動きが速いから見失いがちなんだけど、敵の合間をぬってサッとパス。



⬇ゴールぎりぎりでジャンプカット！　うまく取れれば、ここからダダッと反撃しちゃえ。

短期集中トレーニングに最適かもねっ!!

フリースロー



⬅シュートのときに反則すると、フリースローになっちゃう。画面右横のゲージをよく見ながら決めましょ。

そんなこんなで、くだらないこと書いちゃいましたけど、ゲームのバスケットボールのほうはというと、『グレートバスケットボール』っていうぐらいですから、偉大なんですね。何が偉大かというと、世界強豪8ヵ国のチームが参加する、国際バスケットボール大会だということがなのです。そして、自分の選んだチームをどんどん強く育てていくことができちゃうところも、偉大だなーって思っちゃったりするわけ。

どうやって育てていくかっていうと、自分の選んだチームが勝つと、その得点差分だけバイタリティポイントというのが与えられるのです。たとえば、59対38で勝ったとするでしょ。そしたら、21点分もらえて、それをスピード、ジャンプ、ショット、パスの4項目に振り分けることができちゃうの。そうすると、次の試合のときには、前よりもグーンと選手のそれぞれの力がアップしちゃうというわけ。ね、偉大でしょ。

参加している各国チームは、それぞれスピードやジャンプ力などに特徴があるから、自分の選んだチームの場合も、どこにバイタリティポイントを追加すればいいのかを、よく研究しながら試合をするといいわね。自分のチームだけじゃなく、対戦チームの特徴もつかんでおけば、かなり面白い試合展開が期待できるはず。

反則の数々!

トラベリング



⬅ボールを持ってジャンプしたのに何もしないで着地すると、ダメなのね。

プッシング



➡守備中に相手選手を押すとダメ。カットに失敗したときになりやすい。

チャージング



⬅攻撃中に相手選手の進行を無理に妨げるとダメ。コケるとズルッて動くの。

試合は前半3分、後半3分の計6分間で、同点の場合は、1分30秒間延長。すごく短い時間だけど、やってるときって、けっこう長く感じるものね。でも試合が終わると、あれ、もう終わり？　って思うの。パッと集中してパッと終わるのが、飽きないで楽しめるコツなのかな。気分転換にやるのもいいし、お友達とチームを決めて、対戦していくのも楽しいと思うな。やってみて！

ダンクショット!



⬆バスケットの真上からたたきつけるように入れるの。これってスゴイ迫力よ。カッコイイんだから。

シュート!!



⬅なかなかフォームも決まってるじゃない。うまく入れっ!!

➡ワォ、見事にボールはバスケットの中へっ!!

⬅入ると、選手はピョンピョン跳びはねて喜んじゃうのよね。

チアガール喜ぶ!!



➡おまけにチアガールもチャッチャチャッと2パターンくらい踊ってくれるの。

楽しいハーフタイムショー!!

踊る!



⬅前半が終了すると、ハーフタイムにチアガールがズラリと勢ぞろい!

踊る!!



➡今回はアソビが少ないなあと思ってたんだけど、よかったよかった!?

ウイニングショット

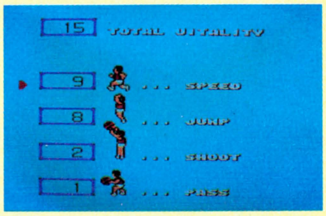


➡自分のチームが勝てば、この画面が出て、ウイニングショットができるのです。

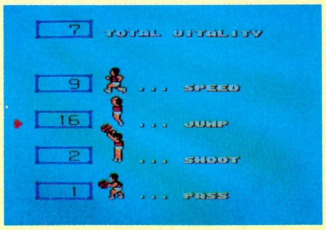


➡ひとりひとり順番にシュート。1ショット入るごとに1点追加。ボーナス点ね。

バイタリティポイント



➡得点差に応じてバイタリティポイントも得られるの。この得点を振り分けるのよ。



➡こうやって勝つごとに自分のチームを成長させるなんて、まるでRPGみたい。

かいけつMSX野郎 4



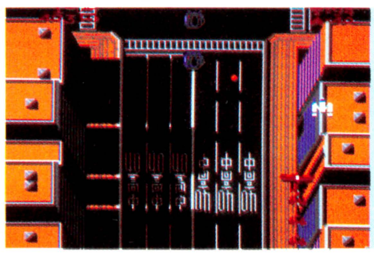
鈴峰 Version2.0

19XX年、東京上空で何かが起こるっ!!



●タイトー　発売中　5800円

東京に住んでる人だって見たことないような、上空からの風景。でも、ひと目見ただけで場所がわかっちゃう。どうしてなんだろうね。どうでもいいけど……。やっぱり東京上空を飛ぶゲームを作ったら、他のところもやってほしい。例えば、ニューヨークとかギリシャなんかの外国とかね。国内もいいぞ。いろいろできるね。こういうタイプのシューティングゲームの背景って、おざなりに作られやすいけど、こうまで真剣だと感動してしまう。背景の良さで目立たないけど、このゲームの売りって、フォーメーションなんだよね。だってゲームタイトルが、『スクランブルフォーメーション』だもん。できればもっと、いろいろなフォーメーションを組めるといいんだけど。次回作に期待しちゃうぜっ！　次に、『バブルボブル』も出るそうだから、うれしくってたまらない。

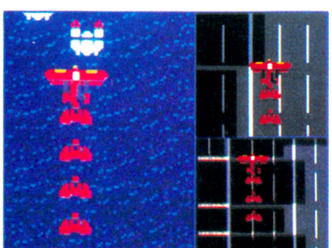


40高中40高中40高中40高中40高中40高中。40高中が6つも書いてあるところをみると、どうやら、この絵を描いた人は、よっぽど高中正義が好きらしい。えっ、違う？　こりゃまた失礼しました。

重要　フォーメーションを体得して♡

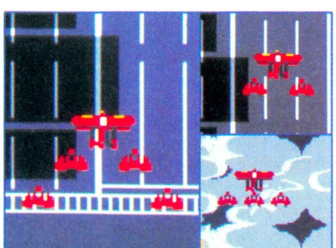
3種類のフォーメーションの使用法をマスターしないと、この大東京に明日はこない。さあ早く、ミニプレーンを集めるのだっ!!

一文字アタック



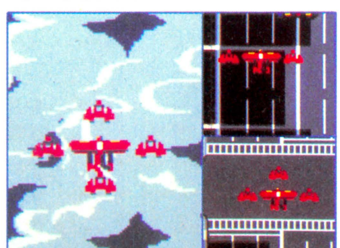
⬆フォーメーション1。基本形だ。対空地の攻撃用で、低空飛行時にはこのフォーメーションが一番っ！　決まってるぜ。

デルタアタック(富士山)



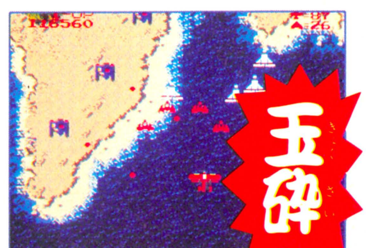
⬆フォーメーション2。空中の敵のみを攻撃できる。広範囲に弾が撃てるのが、最大の魅力。富士山の愛称で親しまれている。

小判鮫アタック



⬆フォーメーション3。対地攻撃用の形で、自機の周りにミニプレーンがつく。一度に多数の地上戦車の攻撃が可能だ。

ミニプレーンミサイル

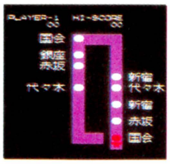


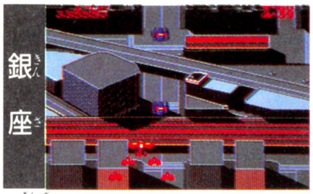
⬆周りについてるミニプレーンを、敵にむけて発射することができる。自動追尾だから、誰にでも安心して使用できます。

タイトー秋の新作2点だっ

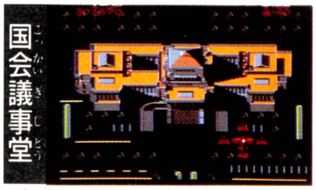
東京・東京・大東京!!!!!!

ゲームは、この写真のマップのように進行していく。新宿や代々木など重復しているところもあるが、それはそれ。景色が若干異なっているのだ。なお、低空飛行時はどの面もほとんど同じだから……だからなんだってゆーんだよ。ほえ。

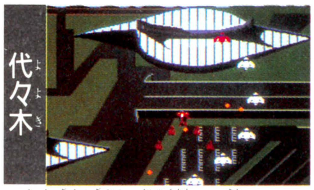




⬆銀座レッドレッド、ウイウイーという歌が昔流行ったことがあったが、それを知ってる人は運命76も知ってるはずだ。



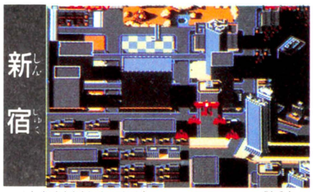
⬆毎度おなじみ国会議事堂。国会中継の質疑応答のとき、質問する人のとなりのとなりの席にハマコーがいるのだ。



⬆代々木競技場の体育館だ。近くにNHKもあるので、足を運んだ際はぜひ見学してポロリのぬいぐるみを見てほしい。



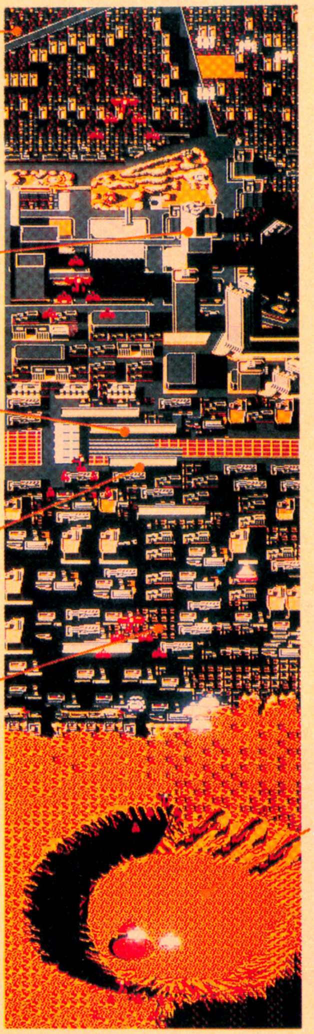
⬆これが赤坂だっ!! だから、右に見える塔は東京タワーではないのだ。正式名称は、えーとえーと……なんだっけ？



⬆副都心新宿。週末ともなると、全国の若者がどっと押し寄せてくるのでうるさい。なんとかしてほしいと思う。

新宿どきどきマップ

特別ふろく、新宿どきどきマップだよーん。これさえあればデートのときもバッチリよーん。



山下好哲
某大学2年生。鳥取から上京して、この地に下宿している。間取りは6畳和室と4.5畳洋間、バストイレ付き月6万8千円。家からの仕送りが4万5千円しかないので、残りはバイトで穴埋めしている。

新宿住友ビル
別名、三角ビルと呼ばれているが、実際は六角もあるのだ。その最上階は、いつでもユラユラゆれているので怖い。

小田急・京王
小田急デパート、京王百貨店、ともに普通のデパートだ。それにしても、ラッシュ時の小田急線は地獄だ。

MY CITY
訳すと"私の街"。外国人が見ると、「傲慢な経営者だなー」と思うらしい。英語のMYは絶対的な"私"なのだ。

町田はかり店
創業B.C.285年。以来2000年以上の歴史を持つ伝統あるはかり専門店。店主は3862歳。

バンカー
グリーン手前のクロスバンカーは、大きなアゴがあるから、脱出させるのは至難の業だ。

ついに登場 BUBBLE BOBBLE

MEGA ROM MSX2

●タイトー　9月下旬発売予定　5800円(予価)

コミカルキャラクターゲームのヒット作、『バブルボブル』の登場だ。ビデオゲームからの移植で、ほぼ完璧な出来ばえ。MSX2ならではの、キャラクターの美しさ。まいったね。





⬆あの『ちゃっくんぽっぷ』のまいたが、ここにも登場。泡に入れて、パチンとやれば、やっつけられる。うーむ、ファンタジックだぜ!



⬆背景がもんすたなら、敵キャラももんすただ。もんすたですよ、もんすた。彼の名前は、もんすたっていうんです。覚えてあげようね。



⬆水の入った泡を割ると、中から大量の水が出てくる。なんでこんなにっ!? っていうくらい。これがあれば、水不足もなんのその! なのに。



⬆E、X、T、E、N、Dの泡を割ると、EXTEND画面になって1UPするのだ。必死こいて、アルファベットバブルを追いかけようぜ。

本日の鈴峰

背景が美しい。これは、最近のMSX2版ゲームの特徴ともいえよう。今回紹介した、『スクランブル・フォーメーション』など、グラフィックを生かしたゲームの場合、それが顕著に表われるようだ。また、『バブルボブル』のようなキャラクターゲームを移植する場合、スプライトを2枚重ねることで4色まで使えるので、オリジナルのニュアンスを損なうことがない。この調子で『ダライアス』、『ミッドナイトランディング』なども開発していただきたいタイトーだ。

パソコンゲーム通信④

あー、暑い！ 暑いとついついパソコンゲームをやりたくなる。もうすぐ涼しい秋がやって来る。涼しければ涼しいで、やっぱりパソコンゲームをやりたくなる。よーするに、いつでもパソコンゲームをやりたいっつーことなんだなぁ。



サイキックウォー
●メーカー／工画堂スタジオ
対応機種／PC-8801mkIISR　7800円

プロデュース
●メーカー／デービーソフト
対応機種／PC-8801、PC-9801　6800円

女子大生交際図巻
●メーカー／ビクター音楽産業
対応機種／PC-8801　7800円

味方を育てるまでに、ひと苦労！
やり込むほどに味の出るゲームだ

サイキックウォー



◆アンドロイドのパーツはとても大切なアイテムなのだ。早く手に入れてセットしてもらおう。

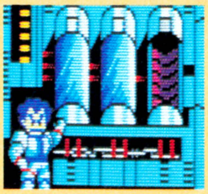
超能力が使えたらいいだろうなぁって思ったことない？ 自分は動かずに物を動かしちゃったり、遠く離れてる人とテレパシーで会話したり、ちょっとおもしろそうだよね。『サイキックウォー』は、そんな超能力を持ったKGD星域のソルジャーたちが、平和を求めて敵の帝国軍と戦うRPGなのだ。

ゲームの目的は、帝国軍の人工惑星基地を爆破することだ。主人公であるキミは、美人のアンドロイドを連れて敵基地内へのりこみ、指命を果たすのだ！ 敵基地内には先に送り込まれた仲間がいる。早く会って味方につけよう。

でも、味方にできるのは3人まで。それ以外の仲間があらわれて味方にしたいときは、いま連れているメンバーの誰かと交換しなきゃいけない。つまり、殺しちゃうってこと。苦をともにした仲間を殺すのはカワイソ、という人は、まずBioキープという部屋を見つけておこう。この部屋は仲間を預かってくれるところなのだ。ここに前の仲間を預けておけば、誰も殺すことなく新しく味方にできるというワケ。

ほかにも、大切な部屋っていっぱいあるんだけど、とりあえず下の2部屋を紹介しとくネ。自分で見つける楽しみをうばっちゃ悪いもんねっ！ 大切な部屋に近づくと、敵がこれでもかとウジャウジャ出てくるから、わかると思うよ。

BiOキープ



◆パーティーの順序を替えられる。大切な味方は奥の方に組み替えよう！

NRSルーム

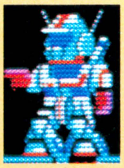


◆この部屋でyontryという体力回復剤が取れるのだ。最高100個まで持てるよ。

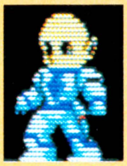
味方の一部



ウッチャム



ディクト



シュロス



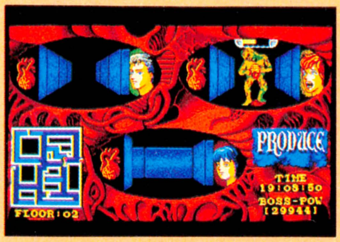
キミだ！

戦闘シーンは、リアルタイム。ぼ〜っとしてるとやられちゃう。1歩進むたびに敵がいるかどうかを確かめたほうがイイ。目を離したスキにいつのまにかやられてた、というのはよくあるハ・ナ・シ。

ゲームを進めていくうえでのポイントは、仲間の超能力だ。仲間によって持っている超能力が違うので、どの人がどういう超能力を持っているか早く知ることが大切だ。いろんな仲間に会って最強のパーティーを組む。そして、あとはじっくり時間をかけて育てよう。それが、このゲームを解く一番の近道だと思うよ。マップは広いし、焦りは禁物！

いつも怪物に驚いてるなんて古い。今度はボクが怪物たちの大親分さ

プロデュース



⬅3人の視界が、それぞれ窓になっていて、モンスターが出現するとその恐怖度が表示される。

いつもモンスター相手に戦うだけが、ゲームじゃない。たまには自分がモンスターの親玉になって、人間を怖がらせたっていーじゃないか。てなわけではなかろうが、この『プロデュース』は、子分のモンスターを操って、3人の人間を屋敷の最上階へと追いつめる、新型シミュレーションゲームなのだ。

君(=プレイヤー)は、3人にウラミはあるが殺してしまってはいけない。だからあんまりモンスターを出現させてもいけないわけだ。殺さないように、モンスターを配置して3人をうまく次の階へと追いつめ、そして最上階へと行かせる。これがこのゲームの目的だ。だが、最上階で何が起きるかは、やってみなければ誰にもわからない……。

サスガに恐怖が武器だけあって、グラフィックがオゾマシィ～!! 残暑キビシイおり、まさにスズシ～クなるゲームなのだ。シミュレーションゲームなのでモンスターを操るのに頭使うけど、慣れるとノメリ込んじゃうぞ。

恐怖の表情



⬅ギョヒェ――、出たあー!! という表情。

⬅怖がらせすぎると、血を吐いて死んじゃう。

手下のモンスター



⬆左がツノーダ。人間の内臓が大好物。そして右がギーム。死体を養分にする。

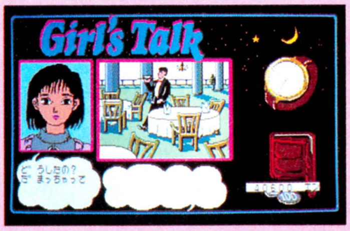
本物の女子大生が相手だから、実生活の役にたつ、かもしれない

女子大生交際図巻

電話で女の子をデートに誘って、映画を見たり、ショッピングしたり、コンサートに行ったり、お食事したり。とても楽しいひと時を過ごせるか、それとも、フラれて泣きながら帰るか……。『女子大生交際図巻』は、そんなデートのシミュレーションだ。

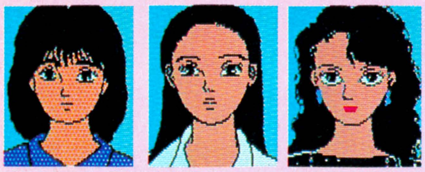
誘う相手は5人の女子大生。みんなそれぞれ趣味や性格が違うから、相手によってアタックの仕方を変えなくちゃいけないところがミソだ。しかも、彼女たちは本物の女子大生。グッとリアルにゲームが進む、というワケね。

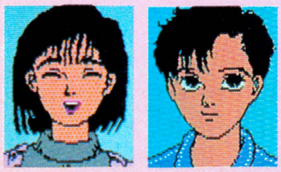
誘う相手が決まったら、まずアンケートに回答。恋愛観やら血液型やら下着の種類(!)やらを答えなくちゃいけない。答え方で女の子との相性が決まるから、イイ加減はダメ。デート中は、財布の中身と時間、相手の表情に注意しながら行動しよう。強引すぎてご機げんを損ねちゃ、元も子もない。このゲームが成功したら、もしかして……なーんてね。



⬅女の子の顔がムスッとしてきたら注意。財布の中身と時間も、忘れずにチェック。

この5人がお相手





上段は左から、村上浩子、井上香織、岡田真弓、下段は左から、小沢広美、岩崎理恵の5人。

正しいパソコンを考える



パソコンを役に立つことに使おうプランその2"ワープロ編"はうまくいっている。でも、はじめはいろいろおかしなことがあったっけ。

まず、やたらに文章がカタくなってしまうのだ。なんつーか、論文みたいになっちゃう。普通に書けばよいのであるが、ついつい構えてしまうのである。故に、書いている自分が、自分でないような気持ちになるのである。あるいは、他人行儀な文章と言ってもよいであろう。これを上手く使えば、文章中に自分以外の人格を形成することも可能であるのである。

なーんて、こんな感じ。慣れてきたら、こんなことはなくなったけど、なんか鉛筆と消しゴム使って文章書くのと違う気分なんだよね。

ワープロって辞書をもってるから、熟語なんかもカナから漢字に自動的に変換してくれるんだけど、これがおかしい。とくに文をまとめて変換する一括変換が笑える。「太陽を見たらくしゃみが出た」と書いたつもりが、「太陽を実鱈九三味我出田」なんてことになったりするのだ。だからぼくは、文章一括変換はなるべく使わないことにしてる。せいぜい文節変換ぐらいで十分。でも、ワープロはいい。だって、誤字が絶対にないんだもん。



新着ゲーム通信

NEW SOFT

楽しかった夏休みも終わって、いよいよ新学期だね。秋は読書だ、芸術だという声もあるけど、どーやらこのままじゃファミコンの秋になりそう。新作ラッシュはまだまだ続くっ!!

ザ・ブラックオニキス

あの名作RPGがファミコンで遊べるぞ!!

11月中旬発売

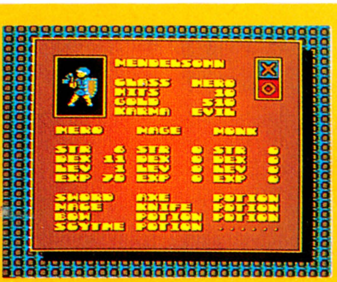
ビー・ピー・エス　　価格未定

パソコンでの、RPGブームの火付け役だった、あの『ザ・ブラックオニキス』がファミコン版として登場することになったのだ。パソコン版が発売された当時(4年ほど前!)、誰もが遊びまくったRPGが、どうファミコンに移植され、パワーアップしたか!?

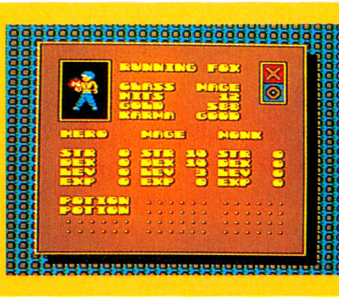
町のはずれにある暗黒の塔〝ブラックタワー〟には、謎の宝石〝ブラックオニキス〟が隠されているという。しかし、そのブラックオニキスを守るために、さまざまなモンスターが行く手をはばむ。ブラックオニキスに隠された秘密とは何か? それを持つ者には巨万の富が与えられるというが……こんなストーリーを背景に、正統派RPGは繰り広げられる。

プレイヤーは5人でパーティーを組み、3D迷路として表示される町、廃虚、ブラックタワーの中を旅する。出会ったモンスターたちを倒し、経験値やゴールドを手に入れ、レベルアップを図る。武器やよろいは町で買う。また、歩いていると、同じ目的で──ブラックオニキスを探してうろついている戦士に出会うことがあり、自分たちの味方になってくれることも──パソコン版では、そんな内容だった。今回のファミコン版では、それに加えて、続編である『ファイアークリスタル』の要素も入っているということだ。どういうふうに仕上がるのかな!? 楽しみだなぁ。

キャラのデータはこういう表示で!!



➡階級はHEROだって。勇者、戦士とでも訳せばいいのかな?

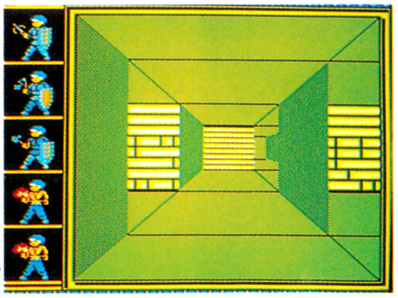


⬅この人はMAGE。つまり魔法使い。MONKは、僧侶を表わす。

だいぶきれいなキャラ!

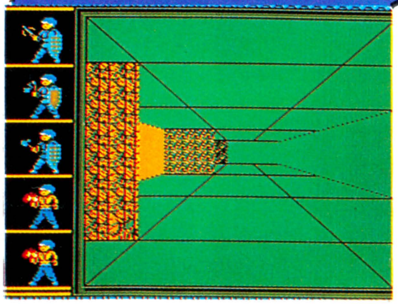


⬅登場キャラクターのグラフィックはこんな感じ。

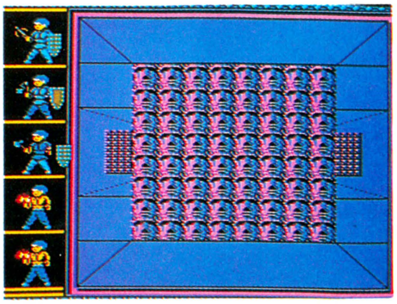


⬅こういった3D迷路が、メインの画面となる。左右に動くときに、ウニウニウニッとスクロールするのがすごい。

3D迷路がメイン!!



⬅ちょっと広めの部屋の中、という感じかな? 壁の向こうには怪物が!?



⬅ヒェ〜ッ、壁中顔だらけだよ〜! こわいよう。これはきっと、最後のほうの画面だ、かどうかは知らない。

※画面は開発中のものです

バブルボブル

インベーダーやハートのステージもある!!

10月上旬発売

タイトー　価格未定(ディスクカード)

プカッとアワを出して、パカッと敵をとじこめて、パチンとこわす。単純なゲームだけど、ついつい夢中になっちゃうのがこの『バブルボブル』。

パチンと割れたあとの敵は、フードに変身して、バブルンとボブルンのエサになってくれちゃうし、不思議なアイテムもいっぱい出てくる。たとえば、アワ連射が出来るようになるオレンジキャンディ、火を吹けるようになる十字架。ボーナスステージに行けるようになるレッドウォーターなんてゆーのもあるんだよ。

敵をやっつけるときは、ねらいを定めて素速く正確にアワを出そう。モタモタしてると敵が無敵のモンスターを呼んできちゃうのだ。

とにかく楽しい『バブルボブル』。ゲーセンで遊んだ人も、遊ばなかった人も、あと2カ月ちょっとでお家のファミコンで遊べるのだ。

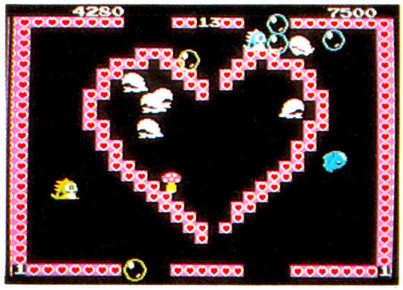


バブルン君と、



ボブルン君だよ

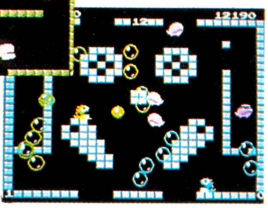
ヤダヤダボクノダシタフードハボクガクウ!!



⬅きのこが出てるっ!! 2人プレイのときは仲良くやろうね。相手の足をひっぱらないよーにしようね。



⬅あれれ、どっかで見たよーなインベーダーのステージ。下の穴から落ちると上から戻る。



➡ピンボールやりたくなっちゃうね。口を開けたバブルンとボブルン、かわいーでしょ!!



⬅絶対倒せない、すかるもんすたの背景の面。なーんかイヤな予感がするんだけどな。

※画面は開発中のものです

トップルジップ

ピューン、ピューンと空を飛ぶのだっ!!

10月9日発売

ボーステック　4200円(ディスクカード)

『トップルジップ』はコミカルタッチのシューティングゲーム。とはいってもバンバン撃ちまくってるだけじゃダメなのだ。

どっちかっつーと、レースゲームと言った方がいいかもしれない。主人公ジッピング号は追っかけてくる敵たちをふり切りつつ、カプセルを撃ってアイテムを取る。アイテムはパワーアップするものや、煙幕をはれるよーになるもの、ダメージを受けるマイナスアイテム、ミサイル強化、などイロイロ。

そういったアイテム達の助けを借りて、みごと面クリアーできたら次の面へ、という感じで全?面をひたすら走り続けるのだっ!!

最後に見事全面クリアーすると、カワイイお姫様が出てきて、ハッピーエンドになる。簡単そーに聞こえるかもしれないけど、ワナやワープもイッパイあって、ひとすじナワではいかない、大人向けアクションゲームだ。



⬆ほーら、障害物レースみたいでしょ!! 撃つのばっかりに専念してると、下の方から敵が出てきてやられちゃったりするのだった。

ウシロから撃ってこないでよ

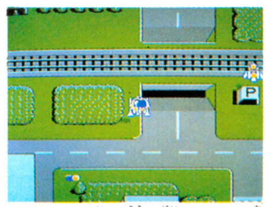
これがキミのシップだっ



➡これがキミのシップ、シッピング号。パワーアップして、強力なシップにしてあげるのだ。



⬆あっちこっちにワープの入り口があって、迷い子になっちゃう!!



⬆ワープの行く先は入るたびに変わってたりするから本当、大変。



⬆パワーアップアイテムの他に、パワーダウンアイテムもあるぞ。



⬆ファミコン版でもオマケ付で発売するんだって。ウレシイなっ。

※画面は開発中のものです

ロマンシア

待ちきれないっ早く会いたいセリナ姫!!

10月16日発売

東京書籍　5300円

発売まであと１ヵ月ちょっと。待ちきれないキミたちのための『ロマンシア』情報!!

ファミコン版の『ロマンシア』には、オリジナルにはなかった〝冒険の森〟っていうステージが加えられてるってことは、もうみんな知ってるよね。冒険の森は、ファミコン版『ロマンシア』の導入部分。いわばゲームになれるための基礎ステージってとこかな。

冒険の森をクリアーしてはじめて、本当の意味でのゲームがスタートするってわけだ。しかもこのステージにいるあいだは、コンティニューモードが作動しない。このステージをスイスイとクリアーできるようになるまでは、何度でも最初っからトライしなおさなきゃならないのだ。さすがプロ級『ロマンシア』だけのことはあるね。

アクション要素の強い、この冒険の森をクリアーするといよいよロマンシア城。王様の命令を受け、旅に出発することになる。

ロマンシア国を出る前に、アイテムを集めたり、レベルを上げたり、しなきゃいけないことはイッパイ、謎解きもイッパイ!!

そのあと天界、橋、アゾルバ国、アゾルバ城、地下迷宮、溶岩城と、冒険は続く。セリナ姫を助け出したあとも、まだまだすべきことが残っているのだ。RPGには自信のあるアナタも覚悟して発売を待つべしっ!!

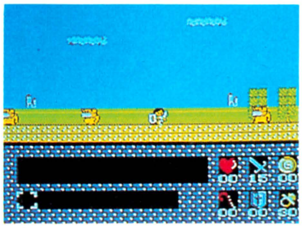
なんてキレイな、タイトル画面だ!!



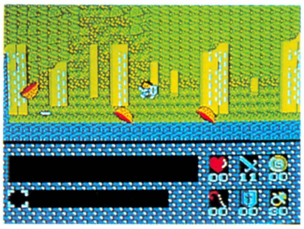
⬆すっごくきれいでしょ。まるでパソコン版の画面みたい。やる気がもりもりわいてきちゃうタイトル画面だ!!

冒険の森からスタート

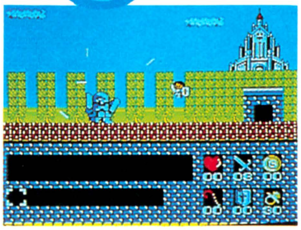




⬆冒険の森はアクションのステージ。動き方、戦い方をマスターしようね。

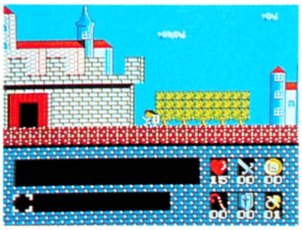


⬆森の奥に入れば入る程、敵は強くなる。まぁ、あたりまえだけどさっ!!

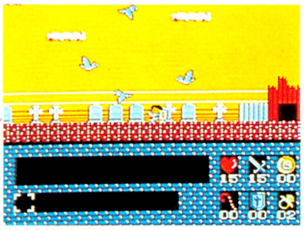


⬆ここをぬければロマンシア城。いよいよ本番の始まりとゆーわけだっ!!

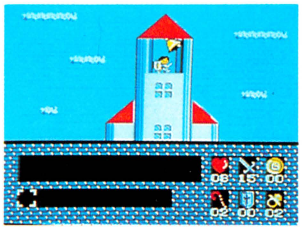
お城から天界、ゲームを進める!!



⬆ロマンシア城のすぐ外。町ではアイテムを集めたり、カルマ(善の心ね)を増やしたり、することはいっぱい。

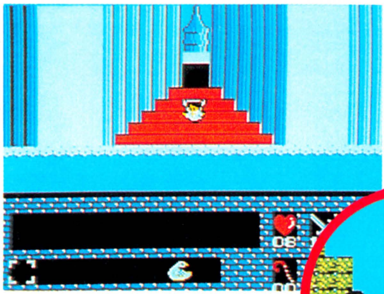


⬆天界へ行ったあとにくる橋。敵はくるわ、途中くずれるわ、もう大変。ここまできてやっと３分の１くらいかな。

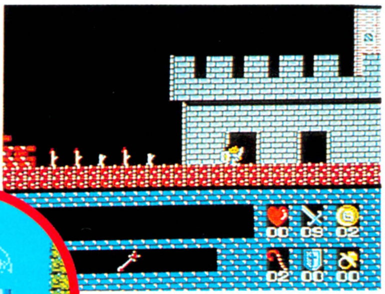


⬆天界に行くためには、どーしても必要なものもあるよ。もちろんここに来るまでに自分で探し出さなきゃだめ。

そしてセリナ姫、地下迷宮へっ!!



➡天界の仙人殿へ。ここにはいろいろな謎が隠されてる。うーん……。



⬅ゲーム後半は、パソコン版と同じ場面がかなり登場してくるのだっ。

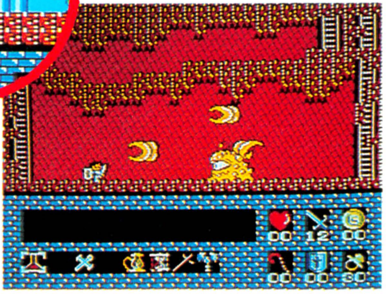
ここはどこ



⬆町にはこんな場所もある。何か秘密がありそう。



➡アイテムの宝庫。ここに来なきゃゲームは進まないよ。天界の上の方。



⬅アゾルバ城の地下迷宮。こいつを倒せばセリナ姫が助け出せるのだ。

エスパ冒険隊

5人で力を合わせてモンスターを倒すのだ

9月下旬発売

ジャレコ　5300円

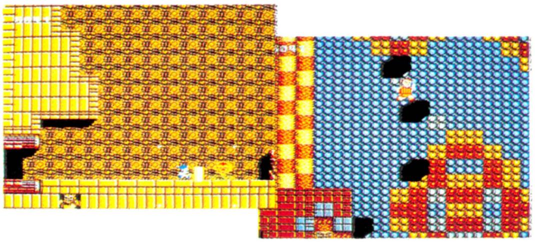
ジャレコの新作『エスパ冒険隊』の追加情報だよっ!!

主人公は5人の超能力者たち。力を合わせて魔王とその手下どもをやっつける。ゲームスタート時にプレイヤーが動かせるのは、アキオ君という男の子。ジャンプ力がすっごいのだ。アキオ君は魔王のとりでの中に閉じこめられている仲間を探すため、ヒントをみつけなければならないのだ。

ヒントは、とりでのどこかで聞くことのできる〝謎の声〞が教えてくれるぞ。まずは2人めの仲間、マコちゃんを探し出す。

プレイヤーはサブ画面を使って、キャラクターをとっかえひっかえし、ゲームを進めていく。そのステージの構成にあったキャラを選んで進めていくのが攻略のカギなのだっ。

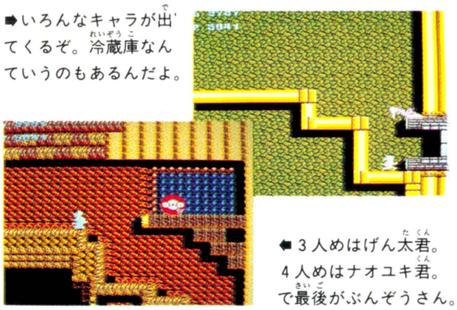
動きが速くて、スピード感バツグン。スピーディーなアクション＆アドベンチャーだ!!



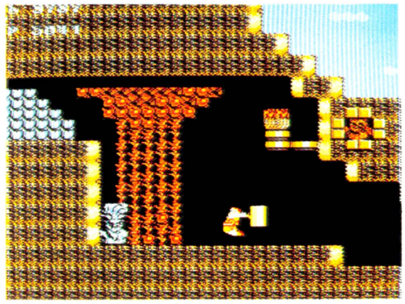
⬆マップは上下左右にぐわーんと広い。ビュンビュンとジャンプして敵をかわしていくのだ。会話モードでお話しすることもできるぞっ。



➡いろんなキャラが出てくるぞ。冷蔵庫なんていうのもあるんだよ。



⬅3人めはげん太君。4人めはナオユキ君。で最後がぶんぞうさん。



⬅敵は魔王の道具たち。ベッドやフライパン、ハイヒールにトースター。話してみると、いい奴もいるんだよ。

※画面は開発中のものです

タイトーグランプリ

シミュレーション＋ドライブゲームだぜ！

10月発売

タイトー　価格未定

今回は『タイトーグランプリ』のコース情報をお届けするぞっ!!

なんたって50種類以上も景色の変わるコースがあるんだから、ファミコンのドライブゲームとしてはビックリもんなのだ。森の中や都市、海や山なんてのはもちろん、ずーっとドライバーを追っかけて流れてくる雲や、飛行船の浮かんだ空、お花畑や遺跡の中、ゲートくぐりやヘアピンカーブ、もう目がまわっちゃうくらい、キレイなグラフィック。

自分の車をチューンナップしていくっていうシミュレーション要素のオモシロさに、このグラフィックがプラスされてるんだから、ドライブゲームにウルサイあなたも満足すること間違いなし。

バッテリーバックアップ付きだから、記録やチューンナップした車もそのまま残しておけて、長く遊べそーでウレシーのであるっ!!

コースはいろいろっ!!

写真だと動きが見せられないのがとーっても残念。サーキットのステージには観客もいっぱいなのだ。

山岳地帯だぞ！



⬅砂漠の先には山が見える。カーブもかなりキツイのだ。

都市へ向かう！



⬅都会。カンバンも見える。サイドに標識も流れていく。

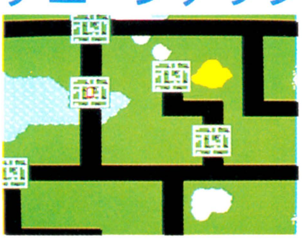
レースに出場！



⬅レースで勝つとお金がもうかる。あーうれしい!!

チューンナップは思い通りっ!?

とは言っても、世の中お金しだい。よーし、金の亡者になってやるぜ!!



⬆チューンナップするときは、こーいう画面の中で動いて、町に入るんだよ。



⬆各町に入るとウエルカムの表示。何をしたいか選べばOK。お店にも行ける。



⬆パーツ屋さん。1つ1つ強いパーツに買いかえる。下取りもしてくれる。

※画面は開発中のものです

マグナム危機一髪

ギャングなんてかたっぱしからやっつけろ

12月発売

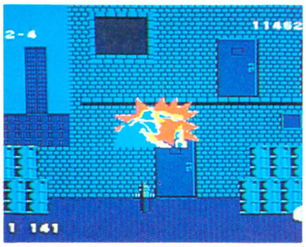
東芝EMI　5300円

ちょっと前、ビデオゲームで『エンパイアシティ1931』っていうのがあったんだけど、覚えてるかな？

この『マグナム危機一発』は、その『エンパイアシティ1931』の、パワーアップバージョンとして登場するファミコンゲームなのだ。

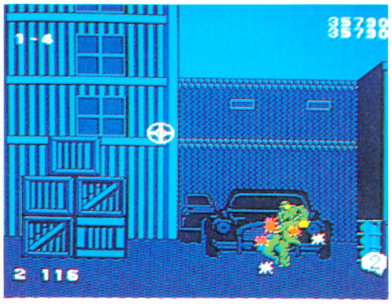
舞台はニューヨーク 、1931年。禁酒法時代のまっただなかだ。禁酒法っていったって、世の中からお酒が姿を消しちゃったわけじゃない。闇から闇、ウラからウラへとギャングたちによって高い値段でさばかれていたのだ。

キミが戦う相手は、そのオソロシーギャング!!　ハードボイルドタッチの銃撃戦をくりひろげ、アンタッチャブルなニューヨークをわたりあるく。ザコから始めて、ギャングの一味を片っぱしからやっつけていき、最後に大ボス対決する。男ならやっぱり、このくらいハードボイルドなソフトに挑戦しなきゃね。



➡敵ギャングは暗闇に潜んでいたりもする。みつけて撃てば、ズドーンッとこーゆー画面に。

迫力たっぷりっ!! スリル満点だぞ!!



⬅Aボタン攻撃、Bボタン防御。敵が撃ってくるタイミングをみはからってBボタン!!　ダメージをへらせるぞ。



⬅敵の動きは、とても素早いのだ。ボーッとしてると逆にねらい撃ちされてしまうぞっ!!



➡思わぬところから敵が出てくる。スリル満点。でもドキドキしちゃって指のふるえが。

ああ、なんてハードボイルド



⬆まるで映画みたい。ムードたっぷりのハイスコア表示画面だ。

※画面は開発中のものです

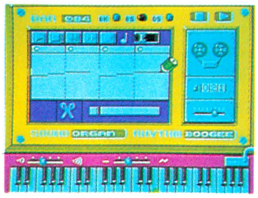
ファミリーコンポーザー

ファミコンでゲームの音楽を弾いてみようぜっ!?

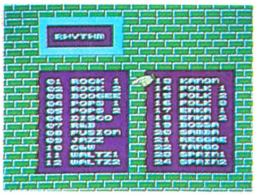
10月下旬発売

東京書籍　価格未定(ディスクカード)

『ファミリーコンポーザー』は誰でもすぐ作曲家になれちゃうという楽しーい音楽ソフト。コントローラーを使って画面の上のグラフに線をひいてメロディを作ったり、キーボードの画面で演奏したり、曲のテンポを変えたり。キーボードやギターを弾くより簡単にミュージシャン気分にひたれちゃうのだ。音もリアルで美しいぞっ!!

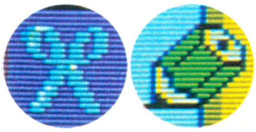


⬅メロディグラフにオマカセ。軸にあわせて線をひけば音を作ってくれる。



⬅テープレコーダーは、曲の進みぐあいを教えてくれる。テンポも変わる。

♪どぉーあでぃーあ あ、ふぃーめるでぃ ーあ、ってねっ!!





➡赤い玉は、えんぴつで指示したところに来るようになってるぞ。

※画面は開発中のものです

めぞん一刻

五代くんや響子さんに、ゲームの中で会えるのだ

来年3月発売

ボーステック　価格未定

パソコン版で、ファンを熱狂させた、あの『めぞん一刻』が、ファミコンゲームになるぞ。パソコン版『めぞん一刻』は、紛失してしまった秘密の写真を五代くんが探し出す、という単純な目的のゲーム(目的は単純でも中身は難しかったけどね)だった。ファミコン版では、どういう内容になるのか、それはこれからのお楽しみ、なのだ。





⬅パソコン版の登場人物たちは、とってもとってもオシャベリだったのさっ!!



⬇響子さんの心は、やっぱりダンナ様のものなんです……。



➡ア、怒ってるのかな。何か欲しいのかな？　お酒かな？

　※画面はパソコン版のものです

S.W.A.T

スペシャル ウエポンス アンド タクティクス!!

9月11日発売

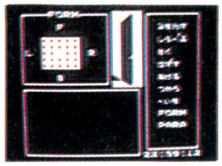
東映動画　5300円

期待のリアルタイムシミュレーションゲーム『S.W.A.T.』の最新情報だぞっ!!

とあるビルの中にろう城しているテロリストたちをつかまえる、それがゲームの目的。設定されているのはただそれだけで、あとはキミが、特別狙撃隊スワットの面々を指示し、作戦を練り、テロリストたちと戦っていくのだ。何十種類もある武器を使いわけ、敵からの攻撃やふいうちを防ぐ。薬や通信機も持っていこう!! 遊びじゃできない本格派なのだ。



⬆ビルの中は3D画面。マッピングの必要アリ。扉を開けると突然敵!! なんてこともあるぞ。


⬅自分たちの位置はつねに頭に入れる!!


⬅敵が現われた。どこを攻撃しようか?



⬅シブーイ、これがタイトルだよーんっ。


⬆登場キャラクターはみーんなカッコイイ。敵もかっこいいのが良い。

※画面は開発中のものです

エアフット

トマトがはねて、シューティングするぞっ!

11月20日発売

バップ　3300円(ディスクカード)

ポップなトマトのアクションゲームの登場だっ!!

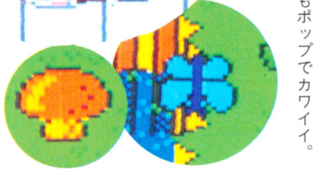
かわいい王女様ニキータが、悪者ギラビルにさらわれたっ。トマト頭の勇者トマト君(かどーかは知らないけど)は、王女様を取り戻すため、長くキビシイ戦いの旅に出るのであった……。挑戦するステージは全部で10個。各ステージの終わりにボスキャラが待っている。弾を撃って、敵をフミつぶして、王女ニキータを救うため、トマトの旅は続くのである!!

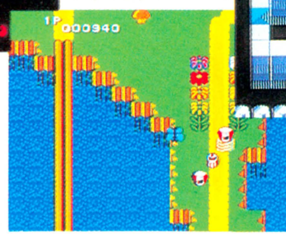
かわいい TOMATO

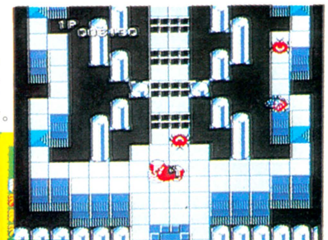



⬅どしぇすぽーん!! こんな大っきなクモどーやって倒せっていうのよ。プンプン。

敵キャラ!!


⬅キャラクターはどれもポップでカワイイ。




⬅お花が咲いて、蝶々が舞って、トマトが走る。あーあ、なんてアバンギャルド、なんてサイケデリックなステージ。

※画面は開発中のものです

星をみるひと

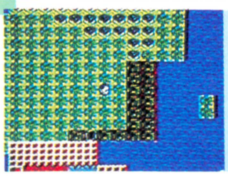
ロマンチックでムードたっぷりのRPGだぜっ!

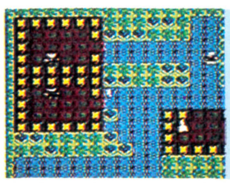
10月中旬発売

ホットビィ　5300円

主人公は超能者。都市管理システム〝クルーIII〟を破壊するべく、冒険の旅に出るのだ。キミは4人パーティーのリーダーとなるサイキック。残りの3人は旅の途中で見つけ出さなければならない。

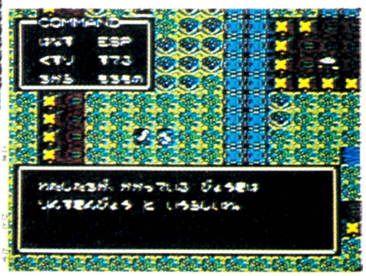
3つに区切られたサイキックワールドで、敵を倒し、新しいコロニーを探し求めて、4人の旅は続いていく。今までのRPGには見られなかった新しい工夫もいっぱいの『星をみるひと』。新感覚派のキミにオススメなのだっ。


⬅主人公たちの姿は、4段階変化する。成長するのだ。


⬅薬を調合してもらってパワーアップするのだっ!!


⬆いろんな人と話して、情報を集め、謎を解く。難しそーだなっ。

超能力者たちの世界
新コロニーを求めて



➡困ってる人は助けてあげる。そーするとあとできっといいことが……。

※画面は開発中のものです

真田十勇士

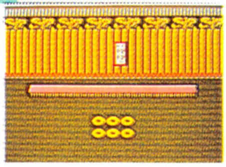
新しい感覚のシミュレーションゲームだっ!

10月中旬

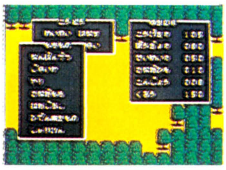
ケムコ　価格未定(ディスクカード)

『真田十勇士』は、アクションアドベンチャー+シミュレーションという新しい分野のファミコンゲームだ。最近のファミコンはマンネリで、なんて言ってるキミ、これはチェックを入れとく必要アリ、だぞ。

時は永禄十年、キミは主人公真田幸村。戦国時代の国盗り合戦をそのままシミュレート。いかに自陣の戦闘能力を発揮し、敵陣をやっつけるか、キミの知能対コンピュータの戦いなのだ。キミは戦国時代を生き残れるか!!

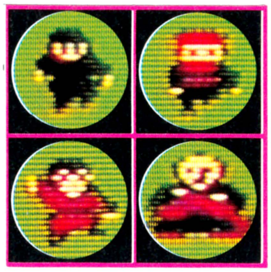


⬅すべてが始まる、上田城の内部だ!!



⬅コマンドはいっぱい。読むと変なのも。

たよりになる仲間達
他にもいっぱいだぞ





⬆これがバトルモード。もっといろんな組み合わせも出てくる。頭を使って戦うのだっ。

※画面は開発中のものです

松本亨の株式必勝学

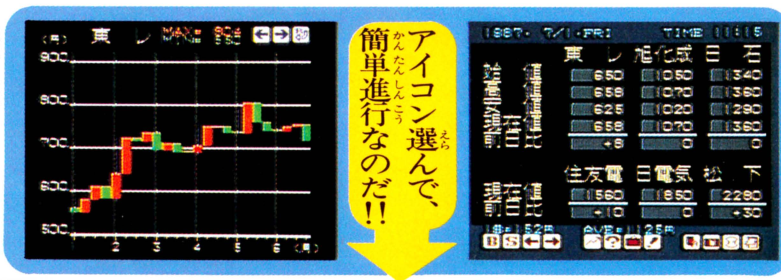
ファミコンで株を買ったり売ったりするのだ!?

11月下旬発売

イマジニア　9800円

これはキミたちというより、お父さんお母さんにおススメしたいソフトだな。タイトル見てもらえばわかるよーに、これは株の売買をそのまま体験できて、しかも株上手になれてしまうというハウツーシミュレーションゲーム。お父さんやお母さんにこのゲームで株に詳しくなってもらって、利益を生み出す株式投資にチャレンジしてもらう。そーすれば きっとお金がもーかるから、キミのおこづかいも増える。ん? ちょっと甘いかしらね?

➡実際の株価チャートをもとにつくられている。うーん勉強になるなぁ。私、始めようかな、株。



⬅ゲーム進行はアイコンでパッパと簡単に。だけど数字に弱いんだよねー。なんかコワイんだよねー。



※画面は開発中のものです

宇宙船 コスモキャリア

ノストラダムスの予言、キミは信じるかっ!

10月下旬発売

ジャレコ　価格未定

どーやらこの秋冬はシミュレーションゲームの嵐が来そうだな。『宇宙船 コスモキャリア』は、ノストラダムスの予言にもとづいたスペースアクションシミュレーションゲーム。

西暦1999年、外宇宙からの謎の力によって月の軌道に異常が生じ、地球に衝突するべく接近を始めていた。キミはコスモキャリア号を操縦し、謎の力を送っているバトルスターを破壊しなければならない。地球の運命はキミの戦略ひとつで左右されてしまうのだ。



⬆青い惑星。もしかしたら……。



⬅敵をねらい撃ち!? 他にもいっぱいだ。

なんてキレイ!!

⬇惑星には上陸可能。だけどキケンもいっぱい。よーく考えてから行動を。





⬆上陸したら敵をみつけてやっつけるのだ。モビルスーツを使いわけて、敵の動きを計算して。うーん知力がためされるときだなぁ……!!

※画面は開発中のものです

ジャウスト

ダチョウさんに乗って、タマゴを取るぞっ!

10月3日発売

HAL研究所　3900円

HAL研究所のサンキューレトロシリーズ第3弾がこの『ジャウスト』なのだ。

ジャウストっていうのは騎士のことで、本来なら馬に乗って戦う人、ってことなんだけど、このゲームの中では空飛ぶダチョウさんに乗って戦うのだ。ピョロ〜ンと飛んで敵ダチョウの上半身にアタック!! それで攻撃はおしまい。あとは敵が落とすタマゴを、ふ化する前に取っていけばOK。単純だけどオモシロイ、レトロの原点のよーなゲームなのだ!!



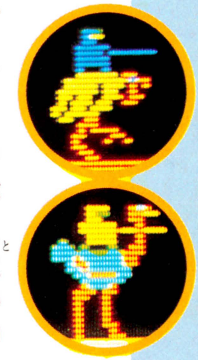
⬅いかにもレトロなタイトル画面。なんたってアタリだもんね。知ってる人もいるでしょ、これ。

➡死んでしまえば当然ゲームオーバーね。こんなサミシイ画面出しちゃダメだよ。



⬆ダチョウは、フワーンと不思議な飛び方をする。なかなか難しい。難易度も選べるよ。

ダチョウが飛ぶの



©ATARI　※画面は開発中のものです

谷川浩司の将棋指南II

初めて将棋をやる人でも、十分楽しめるぞ

11月13日発売

ポニー　3000円(ディスクカード)

ちょっと前にMSX版で『谷川浩司の将棋指南』っつーソフトが出てたんだけど、知ってるかな。初心者や、将棋はやるけど、どーも強くなれなくてとかいう人に非常に喜こばれた親切ソフトだったのである。お父さんにつきあってたまに将棋やるんだ、なんていうアナタは、ぜひともこのソフトに挑戦すべし、だな。ファミコン版では少し内容が変わると思うけど、谷川大先生が出てきて画面の中からじーっとこっちを見てるのは一緒だろなぁ。

うーん、強そうだなぁ



⬅パソコン版のは、上級者にはちょっと簡単だったみたいだけど、はたして……。



➡コンピュータの対応が早いんだよねー。

⬅ちゃんとレベルも選べるよ。安心、安心。





⬆谷川先生の顔、知ってるでしょ? そ、テレビで見たこと、あるでしょ。あの将棋講座の先生ですよ。うん。

※画面は開発中のものです

謎のゲーム未確認情報



●こんにちは、万里子です。今回も新作の情報いっぱいお届けしますね。

●まずはナムコさんからのニュース。10月から11月にかけて2本の新作を発売予定しています。1本は『サイドポケット(仮題)』というビリヤードのシミュレーションゲーム、もう1本は『ファミリーサーキット(仮題)』というレーシングゲームです。次号で詳しくご紹介しますので、お楽しみにね。

●次のニュースはデータイーストさんから。年末にアクションゲームを発売予定しています。詳しいことはまだ未定、ということですが登場するキャラクターはあのマクドナルドのキャラクターなんだそうです。ドナルド君やハンバーグラー、ビッグマックポリスなんかがそろって登場する予定。なんだかおもしろそうですね。

●デービーソフトさんから異色のファミコンゲーム『鉄道王』が11月に発売になります。ボードゲームの楽しさとファミコンゲームの動きのあるおもしろさが一緒に楽しめる、新感覚のソフトです。次号で詳しくお届けしますね。

●コナミさんからも2本の新作のニュースが入ってきました。1本は10月中旬発売『トップガン』、シミュレーション風のゲームになりそうです。もう1本は、10月に任天堂さんから発売される3Dシステムに対応するスペースシューティングゲーム『ファルシオン(仮題)』で、こちらはディスクカードで10月下旬に発売される予定です。詳しくは次号で。

●『ドルイード』というアクションRPGが12月にジャレコさんから発売になります。

●ニチブツさんの新作は『アルテリオス』というSF RPGに決定。発売は10月下旬になります。

●ではまた次号で。　(森下万里子)

発売日スケジュール表

9月発売のソフト

○新・鬼ヶ島(前編)〈任天堂〉
9月4日／2600円(ディスクカード)
○メカ生体 ゾイド〈東芝EMI〉
9月5日／5300円(予価)
○スターゲイト〈HAL研究所〉
9月8日／3900円
○S. W. A. T〈東映動画〉
9月11日／5300円
○デジタルデビル物語／女神転生〈ナムコ〉
9月11日／4900円
○ミリピード〈HAL研究所〉
9月17日／3900円
○スペランカーII勇者への挑戦〈アイレム〉
9月18日／5300円
○つっぱり大相撲〈テクモ〉
9月18日／4900円
○新・鬼ヶ島(後編)〈任天堂〉
9月21日／2500円(ディスクカード)
○井出洋介名人の実戦麻雀〈カプコン〉
9月24日／6500円
○沙羅曼蛇〈コナミ〉
9月25日／4900円
○快傑ヤンチャ丸〈アイレム〉
9月26日／5500円
○キョンシーズ2〈タイトー〉
9月26日／5500円(予価)
○怒II〈エス・エヌ・ケイ〉
9月下旬／5500円(予価)
○妖怪屋敷〈アイレム〉
9月下旬／3100円(ディスクカード)
○パルサーの光〈ソフトプロ〉
9月下旬／2980円(ディスクカード)
○エスパ冒険隊〈ジャレコ〉
9月下旬／5300円

10月発売のソフト

○ジャウスト〈HAL研究所〉
10月3日／3900円
○インドラの光〈ケムコ〉
10月8日／5300円
○ファザナドゥ〈ハドソン〉
10月9日／5900円
○ウルティマ〈ポニー〉
10月9日／5900円
○トップルジップ〈ボーステック〉
10月9日／4200円(ディスクカード)
○ロマンシア〈東京書籍〉
10月16日／5300円
○桃太郎伝説〈ハドソン〉
10月23日／5800円
○覇邪の封印〈アスキー〉
10月23日／5800円
○カリーンの剣〈DOG〉
10月上旬／価格未定(ディスクカード)
○バブルボブル〈タイトー〉
10月上旬／価格未定(ディスクカード)
○真田十勇士(仮題)〈ケムコ〉
10月中旬／価格未定(ディスクカード)
○トップガン〈コナミ〉
10月中旬／4900円(予価)
○アウトランダーズ〈ビクター音楽産業〉
10月中旬／5300円
○星をみるひと〈ホット・ビイ〉
10月中旬／5300円
○ファルシオン(仮題)〈コナミ〉
10月下旬／2980円(予価・ディスクカード)
○宇宙船コスモキャリア〈ジャレコ〉
10月下旬／価格未定
○ファミリーコンポーザー〈東京書籍〉
10月下旬／価格未定(ディスクカード)

○ザ・マネーゲーム〈ソフエル〉
10月下旬／価格未定(ディスクカード)
○アルテリオス〈ニチブツ〉
10月下旬／5500円(予価)
○サイドポケット(仮題)〈ナムコ〉
10月～11月／価格未定
○リップルアイランド(仮題)〈サン電子〉
10月～11月／価格未定
○ファミリーサーキット(仮題)〈ナムコ〉
10月～11月／価格未定
○横浜港連続殺人事件〈データイースト〉
10月／価格未定
○信長の野望〈光栄〉
10月／価格未定
○忍者くん阿修羅ノ章〈ユー・ピー・エル〉
10月／価格未定
○タイトーグランプリ(仮題)〈タイトー〉
10月／価格未定

11月発売のソフト

○谷川浩司の将棋指南II〈ポニー〉
11月13日／3000円(ディスクカード)
○エアフット〈バップ〉
11月20日／3300円(ディスクカード)
○ミネルバトンサーガ〈タイトー〉
11月上旬／5500円
○ガーディック外伝〈アイレム〉
11月上旬／5300円
○ファイアーバム〈HAL研究所〉
11月中旬／2980円(ディスクカード)
○ザ・ブラックオニキス〈ビー・ピー・エス〉
11月中旬／価格未定
○シャーロックホームズ2〈トーワチキ〉
11月下旬／価格未定
○愛の伝説(仮題)〈イマジニア〉
11月下旬／価格未定
○松本亨の株式必勝学〈イマジニア〉
11月下旬／9800円
○アスピック〈ボーステック〉
11月／価格未定(ディスクカード)
○エイリアン2(仮題)〈DOG〉
11月／価格未定(ディスクカード)
○ナゾラーランドスペシャル〈サン電子〉
11月／2980円(予価・ディスクカード)
○ランボー〈パック・イン・ビデオ〉
11月／価格未定
○スティックハンター〈ケイアミューズメントリース〉
11月／価格未定
○ウィザードリィ〈アスキー〉
11月／価格未定
○ダンプ松本〈サンリツ電気〉
11月／価格未定
○鉄道王〈デービーソフト〉
11月／価格未定

12月発売のソフト

○京都龍の寺殺人事件〈タイトー〉
12月中旬／価格未定
○スーパーマン〈ケムコ〉
12月下旬／5500円
○マグナム危機一髪エンパイアシティ1931〈東芝EMI〉
12月／5300円(予価)
○大戦略〈ボーステック〉
12月／価格未定
○ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…〈エニックス〉
12月／価格未定
○スケバン刑事III〈東映動画〉
12月／価格未定
○上海〈サン電子〉
12月／価格未定(ディスクカード)
○キャプテン翼〈テクモ〉
12月／価格未定(ディスクカード)

○ディープダンジョン3(仮題)〈DOG〉
12月／価格未定(ディスクカード)
○ドルイード〈ジャレコ〉
12月／価格未定(ディスクカード)

88年1月以降発売のソフト

○ナゾラーランド3号〈サン電子〉
88年1月1日／価格未定(ディスクカード)
○アイランド・アドベンチャー〈ソフエル〉
88年1月／価格未定(ディスクカード)
○聖書1999〈イマジニア〉
88年1月／5300円
○エリュシオン〈東京書籍〉
88年1月／価格未定
○双截龍〈テクノスジャパン〉
2月／価格未定
○風雲少林拳2〈ジャレコ〉
2月／価格未定(ディスクカード)
○ロゼッタの謎〈ケムコ〉
3月／価格未定
○めぞん一刻〈ボーステック〉
3月／価格未定

発売日未定のソフト

○ライジン(仮題)〈DOG〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○ポケットザウルス クイズワールド〈バンダイ〉
発売日未定／4980円(ディスクカード)
○スポーツジョッキー(仮題)〈バンダイ〉
発売日未定／価格未定(ファミリートレーナー用)
○コズミックシステム(仮題)〈イマジニア〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○ムーンボールマジック〈DOG〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○ラッシュ&クラッシュ〈カプコン〉
発売日未定／価格未定
○パリ・ダカール・ラリー・スペシャル(仮題)〈CBS・ソニー〉
発売日未定／価格未定
○聖剣伝説〈DOG〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○スターウォーズ(仮題)〈ナムコ〉
発売日未定／価格未定
○電撃ビッグバン！〈ビック東海〉
発売日未定／価格未定
○ジャンプワールド〈バップ〉
発売日未定／価格未定
○ドタ君の冒険浪漫〈イマジニア〉
発売日未定／5300円
○ゴルゴ13〈ビック東海〉
発売日未定／価格未定
○GOLD〈東映動画〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○ボールブレイザー〈ポニー〉
発売日未定／価格未定
○武田信玄(仮題)〈ホット・ビイ〉
発売日未定／価格未定
○太陽の神殿〈東京書籍〉
発売日未定／価格未定
○飛龍の拳(VSモード)〈カルチャーブレイン〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○パルプス(仮題)〈任天堂〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○ピットストップII〈ポニー〉
発売日未定／価格未定

※黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです。



CALENDAR 1987
8/30 − 9/26

8 SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

9 SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
30 AUGUST	31 マンハッタンポリス発売 (バンダイ 4900円)	1 SEPTEMBER バイオ戦士 DAN 発売 (ジャレコ 4900円)	2 ★磁界少年メット・マグ(DOG)	3 アラビアンドリーム シェラザード 発売 (カルチャーブレーン 5500円)	4 ファミコン通信 19号(9月18日号)発売 新 鬼ヶ島 前編 発売 (任天堂 2600円)	5 メカ生体 ゾイド 発売 (東芝EMI 5300円)
6	7	8 月刊ログイン 10月号発売 特別定価500円 スターゲイト 発売 (HAL研究所 3900円)	9	10 ★夢工場 ドキドキパニック (フジテレビ)	11 デジタル デビル物語/女神転生 発売 (ナムコ 4900円)	12
13	14	15	16	17 ミリピード 発売 (HAL研究所 3900円)	18 ファミコン通信 20号(10月2日号)発売 つっぱり大相撲 発売 (テクモ 4900円) スペランカーII 勇者への挑戦 発売 (アイレム 5300円)	19
20	21 新 鬼ヶ島 後編 発売 (任天堂 2500円) ★新 鬼ヶ島 前編(任天堂) ★新 鬼ヶ島 後編(任天堂)	22 ★タイタニックミステリー (学研) ★クレオパトラの魔宝 (DOG) ★モンティのドキドキ大脱走 (ジャレコ) ★エキサイティングバスケット (コナミ)	23	24 井出洋介名人の実戦麻雀 発売 (カプコン 6500円)	25 沙羅曼蛇 発売 (コナミ 4900円)	26 快傑ヤンチャ丸 発売 (アイレム 5500円) キョンシーズ2 発売 (タイトー 5500円)

青字：ディスクカード　黒字：カートリッジ　☆緑字：ディスクライター書き換え

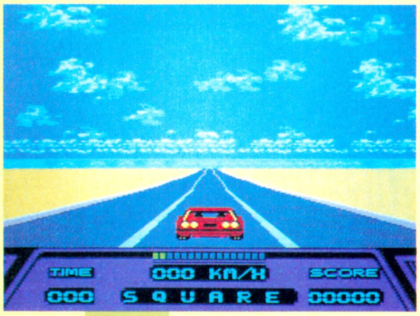
禁×断○の？

図書券
10000円
ファミ通チケット
5000ガバス

●ハイウェイスター ©スクウェア

面セレクトのコマンドついに発見

大阪府　井田絢子　（会員番号900694）



8つのコースを自由に選べる、面セレクトのコマンドが見つかったぞ!!

スタートボタンを押して、タイトル画面、車種選択画面に進んだあと、デモ画面（コース1）が出る。そうしたら、Bボタンを押す。

この時、Bボタンを押す回数によって、行けるコースが違うから気をつけよう。1回押すとコース2を選べる。2回押すとコース3、3回押すとコース4という具合にコース8まで選べる。画面下のタコメーターを見ていると2メモリずつ増えていくから、2メモリで1コース分先に行けるということがわかるはず。そして、行きたいコースを選び終わったら、✚ボタンの右上を押したまま、スタートボタンを押し、Aボタンでゲームスタート!!

デモ画面のとき
コントローラーⅠのBボタンを押し、コースを選ぶ
（スピードメータの2メモリが1コース分に相当）
コースを選び終えたら
コントローラーⅠの✚ボタンの右上を押したまま
スタートボタンを押す

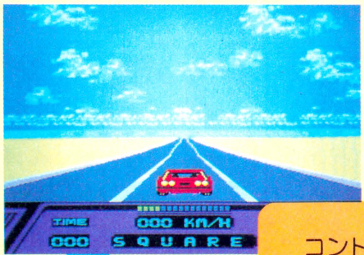




そのうえエンディングまで見られる

面セレクトで8面までとばして進んだのに、どーしてもクリアーできないキミ。そんなキミが見たくてたまらないエンディングも、見られるようにしてあげよう。

デモ画面の時、コントローラーⅠのBボタンを60回押し、✚ボタンの右上を押したままスタートボタンを押す。すると、画面はいきなり夜景の美しい湾岸に。車が登場し、メッセージが流れる。そのあとまた車が。今度は、カップルが手を振っている。でも、女の子だけを乗せて車は走り去る。ボーゼンとする男の子。ここで、ジ・エンドとなる。



コントローラーⅠの
Bボタンを60回押し
✚ボタンの右上を
押したまま
スタートボタンを押す

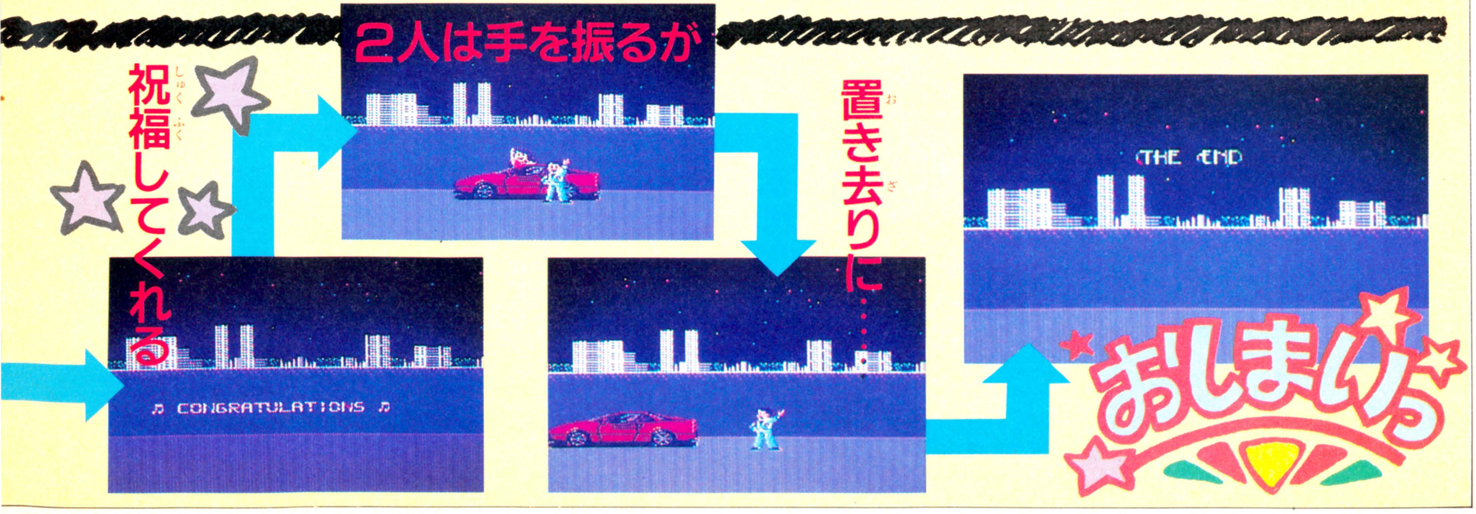


湾岸に
車が現われ

秘技！

KINDAN NO HIGI





図書券
3000円
ファミ通チケット
1526ガバス

●エキサイティングバスケット ©コナミ

必殺バックフリースローシュート!!

北海道　河合英敏　（会員番号900703）









フリースローのとき、いつも前を向いたままのシュートじゃつまらない。そこで、シュートするときにゴールと反対の方向の✚ボタンを押したまま、Bボタンを押してみよう。なんと後ろ向きのままシュートができるのだ。

この秘技をするときは「バックフリースロー!!」と言いながら、カッコよくキメたいね。

図書券
3000円
ファミ通チケット
1575ガバス

●エキサイティングバスケット ©コナミ

ジャンプボールはタイミングが勝負!!

東京都　本田和博　（会員番号900704）



タイミングをズラしてジャンプ!!

バスケットボールや、他のスポーツゲームなんかでも、先取点を取って気持ち良くゲームをしたいもの。ゲーム開始とともに、ジャンプボールが投げられる。このジャンプボールを確実に取る方法があるのだ。

それは、ボールが投げられ相手がジャンプしたところで、すかさずBボタンでジャンプするのだ。すると、お互い空中でのボールの取り合いになるが、相手より少し遅く跳んだため、取り合いには必ず勝つことができる。

あとは先制攻撃をしかけてシュートを決めよう。１試合にジャンプボールは４回あるので、この秘技を完璧にマスターすれば、かなり試合を有利に運べるぞ。



⬆相手を先に跳ばし、ワンテンポ遅らせてジャンプ!!



⬆ボールの取り合いになるけど確実にボールは取れる。



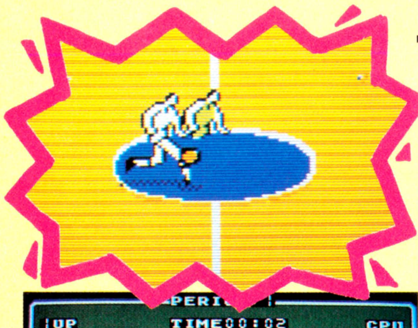
⬆さぁ、ボールを取ったぞ、先制攻撃をしかけよう！

図書券 **3000円**
ファミ通チケット **1762ガバス**

●エキサイティングバスケット ©コナミ

一発3点の超ロングシュート!!

埼玉県　原　政英　(会員番号900705)



センターサークルからシュート!!

バスケットボールのスリーポイントラインの外からシュートをキメると、3点入るのは知っているよね。じつは、この一発で3点も入る、超ロングシュートを確実にキメることができる場所があるのだ。

自分のチームが左コートのときは、センターサークルの左下がそのポイント。少しでも場所がズレると入らないので、慣れを必要とするけど、位置さえバッチシ合えば確実にキマる。2点差で負けているときなど一発逆転のチャンスなのだ。



⬆この位置からジャンプしてシュートすれば確実だ。



⬆ボールは大きく弧を描いてゴールポストへ……!!



⬆やったぜ!!　3ポイントの超ロングシュートだ!!

図書券 **3000円**
ファミ通チケット **1631ガバス**

●エキサイティングバスケット ©コナミ

フリースローを確実にキメる方法!!

青森県　藤田知憲　(会員番号900706)

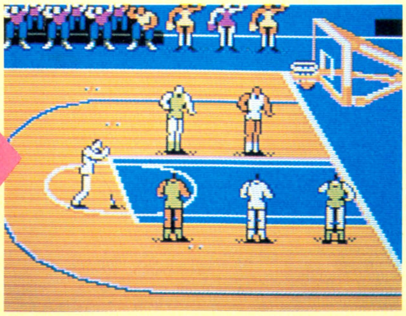


上下に動くターゲットが
写真の位置にきたとき
スタートボタンを押しポーズする
コントローラーⅠのBボタンを
押しながらポーズを解除する

試合が進むにつれて相手もブロッキングやプッシングなどのファウルをしてくるんだよね、負けているときなど、ぜひともフリースローを決めたいところ。だけど移動ターゲットが上下に動いてねらいが、なかなか定まらない。そんなときは移動ターゲットが下に移動して、あとひとつ移動すればゴールと重なるというときに、スタートボタンを押してポーズをかけよう。そして、Bボタンを押したままスタートボタンを押してポーズを解除すると、ちょうどゴールと重なったところで選手がジャンプをしてシュートを確実に決めてくれるのだ。

でも、あまりもたついていると、5秒バイオレーションを取られてしまい、せっかくの秘技も台無しになってしまうぞ。





図書券
3000円
ファミ通チケット
1712ガバス

●クレオパトラの魔宝 ©DOG

最大HPは2000ではなかった!?

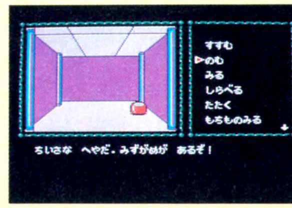
大阪府　木村壱典　(会員番号900675)

このゲームのキャラクターの経験値は最大で65535だ。この状態の時、レベルは12になっているはず。そこで、地下神殿にある、〝いのちのみず〟を飲んでみよう。HPがグーンと回復し、最大値の2000になる。

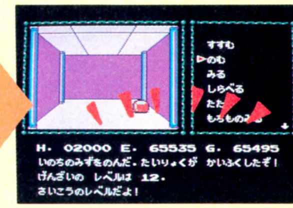
ところが、これは最大ではなかったのだ。もっと増やせてしまうのだ。経験値65535、レベル12、HP2000になったら宿屋へ行こう。そしてここに泊まると、気前のいい宿屋のおかみさんがHPをたっぷりサービスしてくれて、2000が30倍以上の65535に!!　つまり経験値の最大と同じになるのだ。

ただし、これ以上にはならない。HP65535で、欲ばってまた〝いのちのみず〟を飲むと2000に戻されてしまう。そしたらまた、宿屋へ。

レベルが最高になったぞ!!



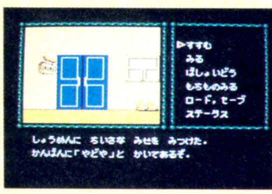
⬆この水を飲むと、たちどころに体力が回復してしまうのだ。試してみよう。



⬆ほら。このとおり、経験値も体力もレベルもみーんな最高になったぞっ。

こうするとさらにアップするっ!!

宿屋へ行くと



⬆体力はギンギンだけど宿屋へ行く。

おかみさんが



⬆ノンビリするの好きだから泊まる。

HPの大サービス



⬅わーい、トクしたっ!!　サービス満点の宿屋だね。どーもありがとっ。

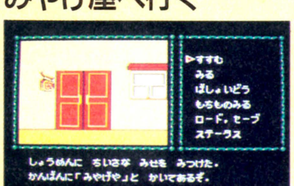
図書券
3000円
ファミ通チケット
1539ガバス

●クレオパトラの魔宝 ©DOG

こんなところでワープができる

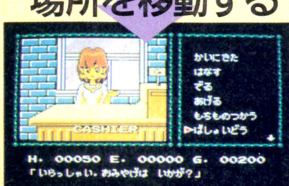
大阪府　小山也寸志　(会員番号900676)

道具屋でスフィンクスの話をきいたあとみやげ屋へ行く



⬅道具屋で話を聞いたあとここに来るっていうのが大事なんだよ。

場所を移動する



⬅カワユイ女の子には悪いけど、何も買わずに場所移動するのだ。

コントローラーⅠの
✚ボタンの下を
押したまま
Aボタンを押す



⬅カーソルがヘンなところに。ちゃんと移動できるのかなあ。



⬆いきなり〝めがみのしんでん〟へ。見たかったんだよね!

街にはいろいろな店があって、ものを売り買いするほかに情報を教えてくれたりするから入るのが楽しみ。それにくわえて、またひとつ楽しみが増えたぞ。

道具屋へ行って、スフィンクスの話を聞いたあとみやげ屋へ行こう。そして何も買わずに、〝ばしょいどう〟にする。その時✚ボタンの下はずっと押したままでAボタンを押すと、何もないところにカーソルが出る。ここでもう一度Aボタンを押すと、そこには何と〝めがみのしんでん〟があるではないかっ!!　ふつうは、ほかの店で、〝めがみのしんでん〟の話を聞かないと、行けないはずなのに、聞かなくても行けてしまうのだ。

まだ、ここまで来られない人は、ぜひトライしてみてね。

図書券
3000円
ファミ通チケット
1518ガバス

●クレオパトラの魔宝　©DOG

道具屋でお金もうけ

富山県　田村和美　(会員番号168541)

道具屋でものを売ろう



⬅持っているお金が少ないから、何かを売って増やさなくちゃね。

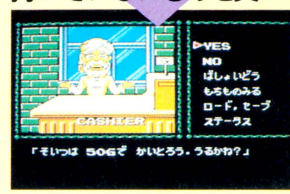
コントローラーⅠの✚ボタンの上を押したままAボタンを押す

するとカーソルがへんな所に!



⬅こんなところにカーソルが来ても、売るものなんかない!?

持っていないものを買ってくれる



⬅ところが、持っていないナイフを、50Gで買ってくれるのだ。

ちょっとセコいけど、お金がない時にとっても役に立つ秘技を教えよう。

道具屋に入って、とにかく何か買う。スタートしたばかりだとお金が少ないから、地図ぐらいかな。そのあとがカンジンだ。もちものを売るのだ。何を売るか聞かれたら✚ボタンの上を押したままにして、Aボタンを押す。すると、カーソルがもちものの地図の所ではなく、ワクの外に出るのだ。そのうえ持っていないはずのナイフを買ってくれると言う。答はもちろんYES。当然お金も払ってくれる。これをくり返せばお金持ちになるってわけなのだ。

図書券
1000円
ファミ通チケット
813ガバス

●クレオパトラの魔宝　©DOG

宝の箱はどこに?

岩手県　渡辺伸也　(会員番号900677)

スフィンクスを倒し、宝の箱を出し、開ける



⬅強敵スフィンクスが出現したぞっ!!



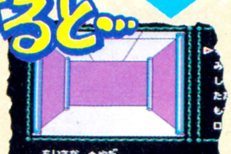
⬅やっつけて、出て来た宝箱。中身は……。

敵が出たら逃げる……



⬅アイテムじゃない。でも逃げるしかない。

すると…



宝の箱がないっ!!

地下神殿でスフィンクスと戦うと宝箱が出る。箱を開けると重要アイテムが出てくるハズ。なのに場合によっては敵が出現。仕方ないから逃げて、戻ってみると箱がない。敵を倒しても箱がない。どうしてー!?

図書券
1000円
ファミ通チケット
521ガバス

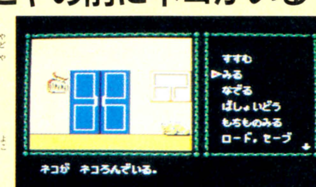
●クレオパトラの魔宝　©DOG

エジプトのネコの鳴き声は……

千葉県　小林由美子　(会員番号434174)

このゲームの舞台であるエジプトは、ミョーな所。ネコがワンワンほえるのだ。では、どうすればほえるのかを教えよう。宿屋の前に行ってネコを見る。ネコろんでいるから、なでてやるとゴロゴロとノドを鳴らすからもう一度見る。すると!?

やどやの前にネコがいる



➡宿屋のドアの横にいるのが問題のネコだ。



⬅なでるとゴロゴロいう。そのあと見ると…。

ヘンなネコ!!



秘技満載のファミコン通信20号は9月18日(第3金曜日)発売です

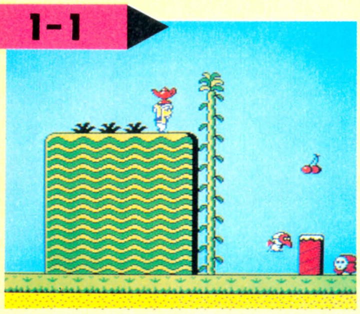
図書券
2000円
ファミ通チケット
1251ガバス

●夢工場 ドキドキパニック　©任天堂/フジテレビ

なんとPOWが2つになるぞ!!

埼玉県　杉原英明　（会員番号900695）

1-1

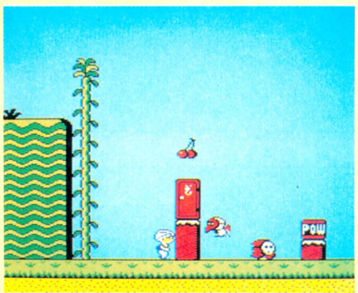


⬅まず野菜を引き抜いてランプを出す。なかなか見つからないけど必ずあるぞ。

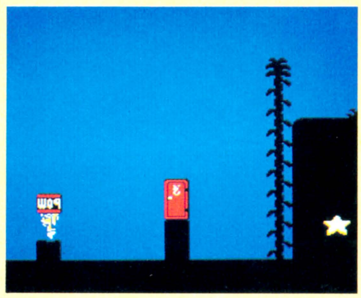
ウラ面に入ってPOWを持って戻る!!

魔法のランプを使えば、ひとつのPOWをふたつにしてしまうことができるのだ。

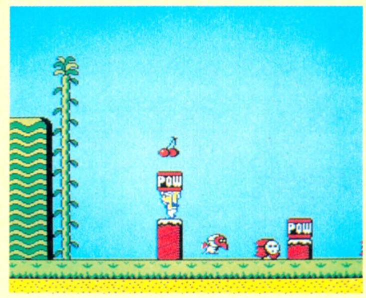
まず、かたっぱしから野菜をひき抜いてランプを出そう。そのランプをかついだまま、画面にPOWが見えるところまで持って行き、そこでランプを投げて扉を出す。扉に入ってウラ面へ行くと、そこは暗闇の世界だ。影になっているPOWをかついでみよう。すると、明かるく見えるようになる。そのまま扉を出ると足もとにPOWがある。かついでいるPOWと合わせるとふたつだ。これで、めでたくPOWがふたつになった。



⬅そしてPOWが見えるところまでかついできて、ランプを投げて扉を作る。



⬅ウラ面へ行ったらPOWを持ち上げると影でなくなり、見えるよーになる。



⬅そのまま扉を出るとすでに取ったはずのPOWがあるのでこれでふたつだ。

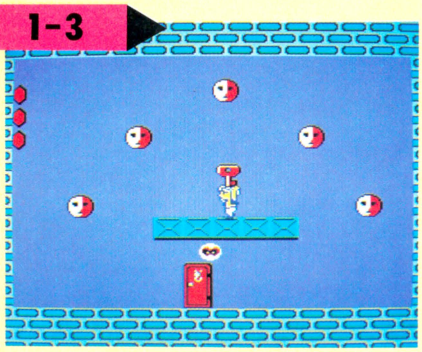
図書券
3000円
ファミ通チケット
1905ガバス

●夢工場 ドキドキパニック　©任天堂/フジテレビ

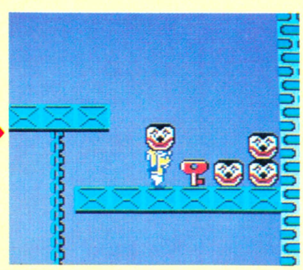
カギが鳴く!? 夢宇界の怪現象!!

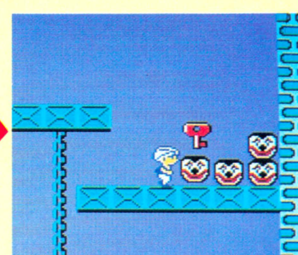
熊本県　澤村　始　（会員番号900696）

1-3



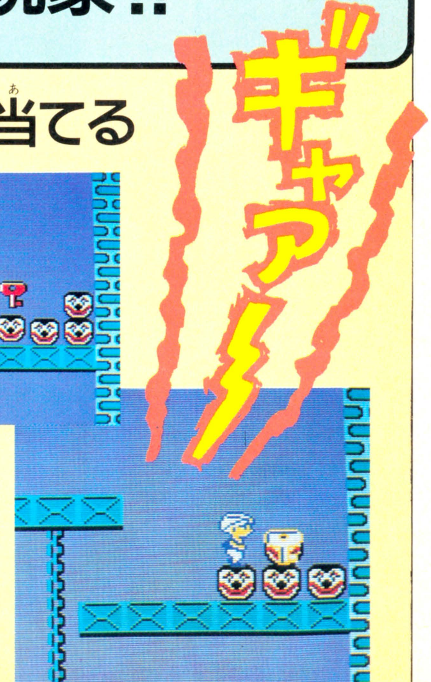
マスクをカギに何度も当てる





生命なんてないはずのカギが悲鳴をあげてしまうという秘技なのだ。

場所はチャプター１-３。しばらく進むと赤いドアがあるので、とりあえず入ってみよう。縦スクロールの通路を上がっていくと、一番上の部屋にカギがあるはず。このカギは、あとで必要になるので大事にしなくちゃいけないんだけど、少し下に行くとマスクが４つあるところがあるよね。そのマスクを持ち上げてはカギにぶつけるという仕打ちを約16回ほど繰り返すと、カギもついにこらえられずにおもわず悲鳴をあげてしまうのだ。そして、力つきたのかマスクをぶつけても跳びはねなくなってしまうのだ。なんだかカワイソウ。



➡ギャーッ!! なんかネズミの声に聞こえるという噂もあるよ。

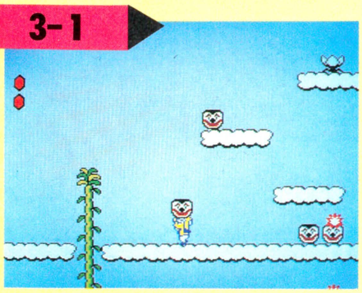
図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1346ガバス**

●夢工場 ドキドキパニック ©任天堂/フジテレビ

"つる"が切れてしまうのだ!!

富山県 青石 勝 (会員番号900697)

3-1



➡タイミングよくマスクを投げると、つるの中にはまり、色も変わるのだ。



マスクを取ると



つるとマスクのある場所で、マスクを持ち上げ、つるに重なってコントローラーⅠの✚ボタンの下を入れた瞬間にBボタンを押し、タイミングよくマスクを投げると、つるの中にはまってしまうことがある。

はまってしまっても再び取ることができるんだけど、そーすると、つるが切れてしまうのだ。クサリでもできるので試してみてね。

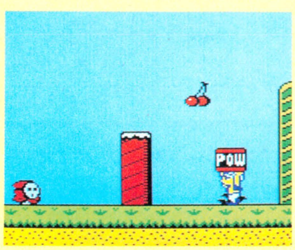
図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1311ガバス**

●夢工場 ドキドキパニック ©任天堂/フジテレビ

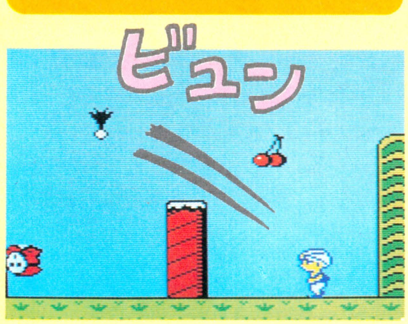
空に向かって野菜を投げる

大阪府 上田未来 (会員番号818358)

POWを持って野菜と重なる



POWを持ち野菜と重なって
コントローラーⅠの
Bボタンを連打する



助走をつけなければ、自分の背丈より高く野菜を投げられない非力なイマジン一家。だけど、画面上のザコ敵を一掃できるアイテムのPOWを持ち上げ、野菜と重なってBボタンを連打すると、野菜は空に向かって飛んでいくのだ。

図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1287ガバス**

●夢工場 ドキドキパニック ©任天堂/フジテレビ

イマジン君が振り向く!!

山形県 桜井純一 (会員番号900698)

まず、コントローラーのマイクのボリュームをあげておいて、コントローラーⅡのAボタンを押しながらマイクに向かって「イマジン君」と叫ぶと、画面のイマジン君が「なぁーに!?」といったカンジで振り向いてくれるのだ。



コントローラーⅡの
Aボタンを押しながら
マイクに向かって叫ぶ



図書券
3000円
ファミ通チケット
1823ガバス

●ファンタジーゾーン　©サン電子

最後のボスのスピード攻略法

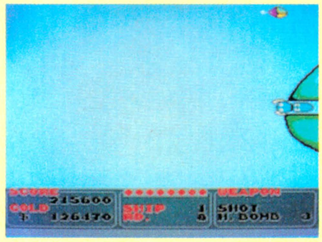
青森県　小野哲成　(会員番号900689)

ヘビーボムを3つ買え!!



⬆高価なアイテムだけど，役に立つ。

大ボスの武器触手が伸びる



⬆これが、直角に曲がって伸びる!!

ここでヘビーボムを落とせっ!!

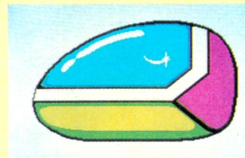


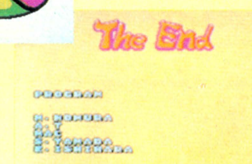
⬆この瞬間を逃さず、絶対に命中させるのだっ。

最後の大ボスは、6本の触手を持っているが、これが実にイヤーな武器。それぞれに違う動きをして、オパオパの逃げ場を奪うのだ。しかも、だんだん動きが速くなるやっかいなヤツなので手こずっている人も多いと思う。

でも、安心だ。手っとり早く、しかもカンタンにやっつける方法があるぞ。使うアイテムはヘビーボム。ちょっと値段は高いけど、これを3つ用意する。触手は、初めはま上に伸びてくるはずだから、そこに待機する。オパオパに向かって伸びてきた瞬間にヘビーボムを落とせ。やられると、また次のが出てくるから、同様にして合計3発落とす。すると、大ボスは本来の姿、オパオパの父となって涙を流し、ジ・エンドとなるのだ。3発で倒せるなんて、合理的だね。

あっけなくジ・エンド





⬆➡触手を3つ破壊させると、もうエンディングだ。父の目に涙がキラリと光っている。

図書券
2000円
ファミ通チケット
1102ガバス

●ファンタジーゾーン　©サン電子

欲ばるとソンをするのだ!!

茨城県　塚崎浩二　(会員番号900690)

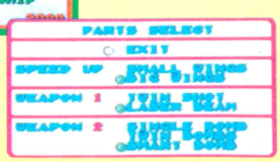
まず、4面へ行き



⬅前戦基地がみんな地面にくっついているヘンな惑星がココ。

スマートボムを6つ以上買って……





⬆➡スマートボムは高いけど、クラブンガーを倒すのには効果が高い武器だ。だからたくさん買ってしまう。

役に立つと思って買い込んだスマートボムも、使い方をまちがえると、とんでもないことになることがわかった。

たくさんお金が貯まったら、ショップでスマートボムを6つ以上買い込む。そしてこの面のボム、クラブンガーと対決する。先手必勝で、クラブンガーが触手攻撃をしかけてくる前に、スマートボムをたてつづけに全部撃ちまくって、やっつけてしまう。

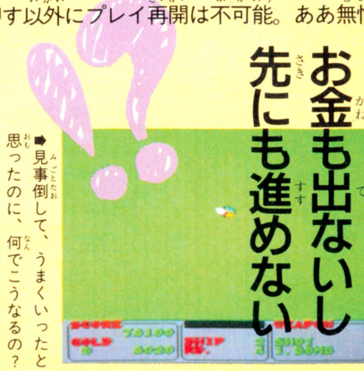
さて、ふつうはここで、お金がドバーッと出てくるのだけど、1つも出ない。ヘンだなと思って、前進しても画面が切り替わらない。上や下や、もといた方向に進んでみても何の変化もなし。リセットボタンを押す以外にプレイ再開は不可能。ああ無情。

スマートボムで打倒クラブンガー!!



➡コイツは2本の触手がやっかいだから先手で攻撃をかけろ。

お金も出ないし先にも進めない



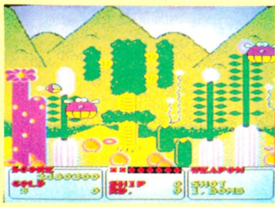
⬅見事倒して、うまくいったと思ったのに、何でこうなるの?

図書券 2000円
ファミ通チケット 1394ガバス

●ファンタジーゾーン ©サン電子

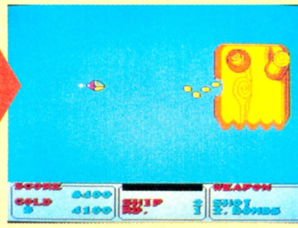
スタンパロンの木の葉を減らす法!!

千葉県　堀口知志　(会員番号900691)



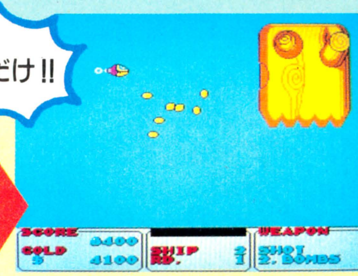
↑ゲームをスタートして最初の惑星がここだ。ボスはスタンパロンだ。

スタンパロンのもとへ



スタンパロンが木の葉を吐いた瞬間にスタートボタンを押し動きが止まったらもう一度押す

木の葉はこれだけ!!

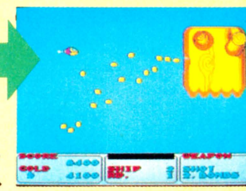


↑あれれ、これだけしか木の葉を出さないの？これだとよけるのがかなりラクになるよねっ!!

口から吐く木の葉がうっとうしい緑の惑星のボス、スタンパロン。こんなにたくさん木の葉をまき散らさなければ、やっつけられるのに、と思っているキミにグッドニュース。

スタンパロンが口から木の葉を吐き出す瞬間にスタートボタンを押す。すると動きが止まるから、ここでもう一度スタートボタンを押すと、木の葉の量が半分以下になってしまうのだ。

ふつうはこんなに吐く



図書券 2000円
ファミ通チケット 1213ガバス

●ファンタジーゾーン ©サン電子

前戦基地すりぬけ技

宮城県　岸村拓也　(会員番号900692)

2面の前戦基地バイバーブ



⬅手袋をしてるみたいな白い手を持つ前戦基地がバイバーブ。



スーッとね



➡白いラインの部分スレスレにスーッとすり抜けろ。

各惑星にある前線基地は、敵キャラを発射するだけでなく、触れるだけで死んでしまう危険物。でも、火の惑星のバイバーブだけは、すり抜け可能だ。バイバーブの乗っている台の白いラインの上をすべるように進めば、ダメージなしだ。

図書券 1000円
ファミ通チケット 789ガバス

●ファンタジーゾーン ©サン電子

ファイヤーボムがただのボムに!?

埼玉県　石川貴章　(会員番号900693)

これがノーマルなファイヤーボムだ





すぐふり向くと



でもまた復活するぞ

ショップでファイヤーボムを買い、敵と遭遇したら、試してみたいワザがコレ。

ファイヤーボムを落としたら、すぐにオパオパを方向転換させる。するとファイヤーボムがふつうのボムになっているのだ。でも、向きを戻せばボムも元通りになる。

秘技満載のファミコン通信20号は9月18日(第3金曜日)発売です

図書券 **2000円**

ファミ通チケット **1138ガバス**

●月風魔伝 ©コナミ

スタート地点に戻る方法

大阪府　酒井達也　（会員番号900678）

波動剣を３本集めたら、狂鬼島の南に来る。ここには龍骨鬼の城へワープする城がある。その城へ行くには、橋をかけなければならないけど、波動剣があればオーケー。橋は自動的にかかるのだ。

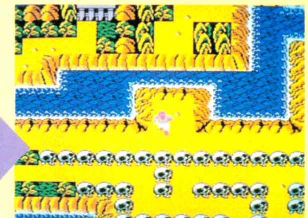
橋をかけたら、その橋のまん中に月風魔を立たせ、スタートボタンを押そう。すると、城に行けるどころかゲームをスタートした場所に戻されてしまうではないか。ハッキリ言って、今までの苦労が水のアワとなる。

波動剣を3本集める

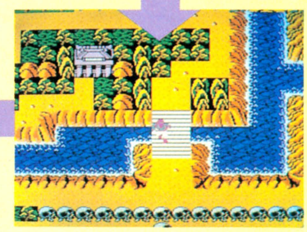


⬅ちゃんと集まってるかどうか、左下を見て確認！

ここに橋をかける



⬅確認済みだから、まちがいなく橋がかかるはずだ。



⬅立つ位置がカンジンだ。ちょうどまん中あたりに。

橋のまん中でスタートボタンを押す



スタート地点だ

図書券 **2000円**

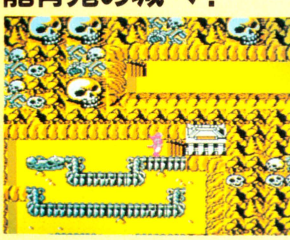
ファミ通チケット **1608ガバス**

●月風魔伝 ©コナミ

龍骨鬼ラクラク勝法

東京都　竹谷尚人　（会員番号900679）

呪いのころもを持って龍骨鬼の城へ！



⬅この門をくぐると、最後の戦いが待ちうけているのだ。

第1、第2の敵を倒し





⬅⬆この２人は手早く片づけてしまおう。本命はもっと大きいヤツなのだ。

ついに龍骨鬼と対決だっ!!



⬆出たなーっ!!　呪いのころもはしっかり準備してあるね。これなら大丈夫さ。

龍骨鬼を倒すのに、とても便利な方法があるぞ。それにはまず、呪いのころもを持って龍骨鬼の城へ行く。そして２人の強敵を倒したあと、龍骨鬼が出現したら、呪いのころもを身につける。そして、わざと龍骨鬼の手に当たれ。すると、手に当たり判定がなくなるから、口から吐く弾にだけ気をつけて攻撃をすればいい。手にいくら触れてもダメージを受けないからだ。

このポイントさえ押さえておけば、ラクーにやっつけられるのだ。

呪いのころもを身につけ龍骨鬼の手に当たれ！



⬆思いきって、伸びた手にアタックするのだっ!!



あとは楽勝だ

⬆これで龍骨鬼の攻撃のパワーは半減。弾をさけながら攻めまくれば、勝利はこっちのものなのだっ!!

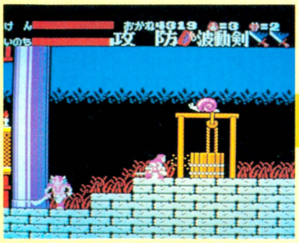
図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1341ガバス**

●月風魔伝 ©コナミ

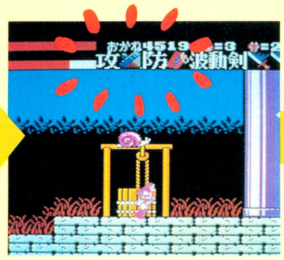
お金をためるならココが一番

千葉県　新海よしゆき　（会員番号900680）

かたつむりの出る井戸へ行く

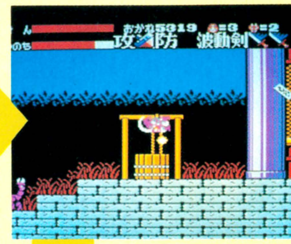


コマを使え!!



⬅これが、魔性のコマ。回転しながら攻撃でき、ノーダメージ。

回転しながら敵を倒すと…



⬅こうやって回転アタックで、かたつむりをどんどん倒せっ。





お金がたまる

⬅出てくるきんちゃくを取り続ければ、こんなにお金持ちに。

これは、アイテムのコマと連射モードが付いたスティックを使ったワザだ。
井戸から出現するかたつむりをやっつけると、かなりの確率でお金の入ったきんちゃくを出す。これを狙うのだ。井戸の所に来たら、攻撃用のアイテム魔性のコマを使う。このとき、連射モード付きスティックを連射にしておく。すると月風魔の体は回転しつづける。
回転している間はダメージを受けないうえ、出てくるかたつむりを次々と倒すので、お金がザクザクたまるというわけ。気をつけたいのは着地のとき。着地のとき、敵に触れるとダメージに。

図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1238ガバス**

●月風魔伝 ©コナミ

エンディングが白黒画面に!?

福岡県　堤　亮一　（会員番号900681）

龍骨鬼の城で最後の戦いだ! そして……



⬅すっかりおなじみになった、この門をくぐって龍骨鬼のいる所へ。



⬅秘技を使うもよし、地道に戦うもよし、とにかく倒してしまえ。

龍骨鬼の体がフラッシングしているときに連射モード付きスティックのＡＢボタンとスタートボタンを連射する

何とエンディングの画面が白黒になってしまうのだっ

あの感動のエンディングを、ちょっと変わった雰囲気で楽しみたい人は、このコマンドを試してみるといい。
どんな方法でもいいから、龍骨鬼を倒す。そのあと体が数秒間フラッシングしているから、連射モード付きスティックのＡＢボタンとスタートボタンを連射にする。すると、エンディングが最後まで白黒のまま流れるのだ。
暗一い雰囲気がますます強調されるけど、やっぱりカラーの方が迫力あるみたい。



⬆三兄弟の姿も、龍骨鬼の怨霊も、何もかも白黒画面に。イマイチ感動に欠けるものがあるようだ……。

図書券
2000円
ファミ通チケット
1135ガバス

●ドラゴンスレイヤーⅣ ©日本ファルコム/ナムコ

宝箱が開けられなくなる!!

神奈川県　井庭あきら　(会員番号900699)

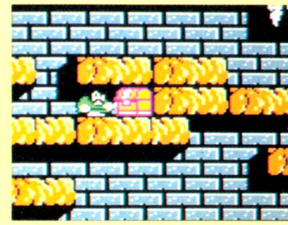
宝箱を開け、アイテム画面にする







解除するともとどおり



以上の動作を2、3回繰り返すと……

宝箱っていうのはまず、数が少なくて、たまにしか落ちていない。そして、中にはとても重要な物ばかり入っている。その、せっかく見つけた宝箱を開けられなくしちゃうという、あんまりやりたくない技がこれだ。

宝箱を開けるには、ただされればいいんだよね。まず、中身を取らないようにして、宝箱を開ける。中身がわかったその状態でポーズして、アイテム表示画面にしてみてくれ。そしてすぐに解除。すると、宝 箱は元の状態に戻っているのだ。これを2、3回繰り返すと、もう2度と宝箱にはさわれなくなってしまうのだ。

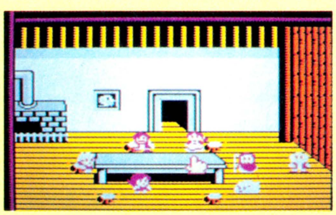


図書券
2000円
ファミ通チケット
1202ガバス

●ドラゴンスレイヤーⅣ ©日本ファルコム/ナムコ

リルルがテーブルの上に!!

広島県　広川　貴　(会員番号900700)



⬅今は、ちょこんと行儀よくすわっているんだけどね。

連射ジョイスティックの
Aボタンを連射して
指カーソルをリルルに合わせる



家族団らんの画面で、プレイするキャラクターを選ぶとき、指カーソルをリルルの下まで持っていく。そして、連射ジョイスティックのAボタンを連射しながら、レバーを上方向にチョンチョンと押していくと、リルルがテーブルの上へ乗ってしまうのだ。

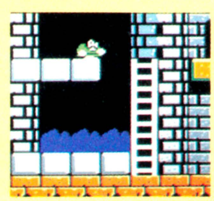
図書券
2000円
ファミ通チケット
1172ガバス

●ドラゴンスレイヤーⅣ ©日本ファルコム/ナムコ

お父さんがコケまわる

大阪府　利藤伸一　(会員番号900701)

お父さんって、ちょっと高い所から落ちただけで、すぐにコケちゃうよね。そのときたまに、コケたまま動かないことがあるでしょ。そうなったとき✚ボタンの下を押すと、お父さんはくるくると止まらなくなっちゃうのだ。

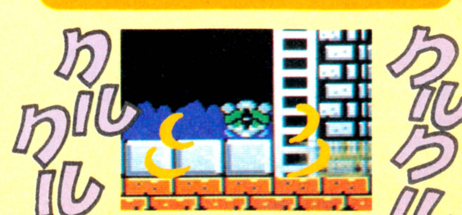


➡どてっ。着地に失敗してコケたままになってるね。

⬅行き止まりだ。ここは飛び降りようか。せーの……。



お父さんがコケたままになったら
コントローラーⅠの
✚ボタンの下を押しつづける



図書券
3000円
ファミ通チケット
1516ガバス

●ドラゴンスレイヤーIV ©日本ファルコム/ナムコ

ブロックはななめ方向にも動かせる!!

愛知県　伊藤昭仁　（会員番号900702）

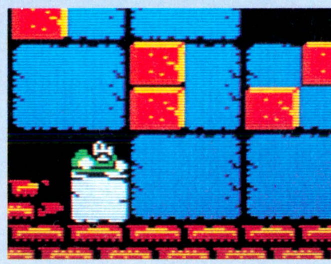


⬅ここで、✚ボタンの左上を押しながらAボタンを押すのだ!!

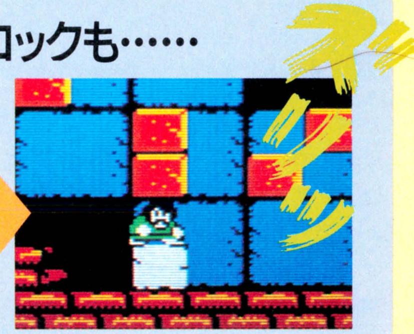
ブロックって、操作しだいでけっこういろいろな方向に動かすことができるのだ。

まず、キャラクターをゼムンにして、グローブを身に付けよう。そして、ブロックの横にぴったりとくっつく。普通は左右にしか動かせないけど、例えば左の写真の場合なら、✚ボタンの左上を押しながらAボタンを押すのだ。すると、ブロックはなんと左上に動いてしまう。また、下の写真のように、足元のブロックも動かすことができるぞ。この他に頭上のブロックも動かせるから、自分で試してみようぜっ!!

押すことができないブロックも……



⬅ジャンプして、着地する瞬間、Aボタンと✚ボタンの右を押す。



図書券
4000円
ファミ通チケット
2479ガバス

●ファミリーボクシング ©ナムコ

無敵のボクサーになっちゃうのだ!!

東京都　平尾利明　（会員番号574697）



パワー配分画面のとき

コントローラーIIのAボタンを押す
コントローラーIのAボタン、
セレクト、Aボタンの順に押す
コントローラーIIのBボタンを押す
コントローラーIのセレクトを押す
コントローラーIIのA、Bボタンの順に押す
コントローラーIのBボタンを2回押す

殴られても



殴られても





上のコマンドをいれてみよう、IP側だけが無敵になるのだ。殴られても殴られても、体力が減らないのだ。この秘技を使えばトレーニングモードで無敗のチャンピオンをつくることも可能。これで、今までの恨みとばかりにコンピュータをボッコボコに殴り倒してスカッとしよう。

秘技満載のファミコン通信20号は9月18日（第3金曜日）発売です

図書券
3000円
ファミ通チケット
1745ガバス

●ヘラクレスの栄光 ©データイースト

最強の装備を身につけよう!!

埼玉県　藤村暢仁　（会員番号900684）

ヘラクレスが手にすることのできる最強の装備、ゼウスの剣、ゼウスの盾、ゼウスの鎧のありかを一挙に公開してしまおう。

ゼウスの剣は、もちろんどの武器よりも攻撃力が高く、唯一、使っても使っても耐久力が減らない武器でもある。ゼウスの盾は、あのシーザーの盾よりも防御力にすぐれ、ゼウスの鎧にいたっては、ほとんどの敵からのダメージを1ポイントにおさえることができる、というものすごさなのだ。

ゼウスの鎧



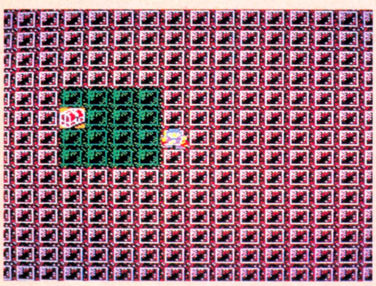
ズバリ、ありかはここだ。アテネの街の港を南に進み、大陸ぞいに西に折れて、ずっと真っすぐ行ったところ。大ダコのいる港だ。しらべるコマンドで手に入る。

ゼウスの盾



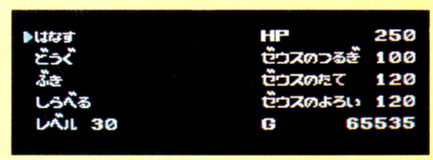
北西の端のほこらにある、さびた盾は見つけた人が多いと思う。でも、弱いからって捨てたりしなかった？ ダメダメ、もう一度拾いに行って、鍛冶屋ヘパイトスに磨かせなさい!!

ゼウスの剣



ここは、アポロンの塔。じつは最上階の壁に抜け穴があり、その先に隠し部屋があるのだよ。この写真は、その隠し部屋にある第2の抜け穴を抜けたところだ。この宝箱の中にゼウスの剣が入っている。

これが最強の装備！



⬆見よ!! これがゼウスの盾、ゼウスの鎧、ゼウスの剣を身にまとった完全無欠のヘラクレスの姿なのだっ!!

図書券
2000円
ファミ通チケット
1351ガバス

●ヘラクレスの栄光 ©データイースト

敵からほぼ確実に逃げる方法なのだ!!

石川県　宮崎伸一　（会員番号900685）

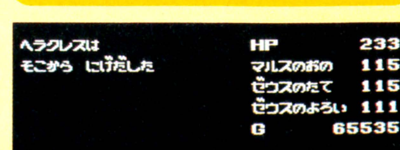
はっきり言って、この技はとても使えるぞ。逃げるコマンドがほぼ100パーセント成功するという、RPGではほとんど掟破りの荒技なのだ。これが、ちょっとコツを覚えるだけでカンタンにできちゃうからうれしい。

要はタイミングのとりかたなのだ。それには、カーソルの点滅を利用するのが一番やりやすい。必ず逃げられるとき、それは、カーソルが3回点滅し終わって、4回目が点灯するその瞬間だ!! この方法だと、各アイテムを守る小ボスたちからでさえ、逃げられるぞ。



⬆海のモンスター、シードラゴン。こいつはなかなか逃がしてくれないんだ。試すにはちょうどいい相手だね。

敵と遭遇したら
すばやく矢印を“にげる”に合わせ
3回点滅したところで
Aボタンを押す



図書券
2000円
ファミ通チケット
1402ガバス

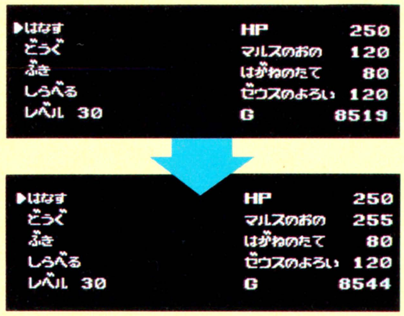
●ヘラクレスの栄光 ©データイースト

経験を積めば鍛冶屋はいらぬ!!

岐阜県　土是貞之　(会員番号900686)

このゲームでは武器に〝耐久度〟という数値があって、これを回復させるには、わざわざ鍛冶屋のいるところまで行くか、または高いお金を払って彼を雇わなくてはならない。

ところが、他にもう1つだけ方法が見つかった。ヘラクレスに、最高値である65535の経験を積ませるのだ。これで、なんとヘラクレス自身が鍛冶屋の能力を持ってしまい、耐久度は常に255に保たれるようになるのだ。





図書券
2000円
ファミ通チケット
1165ガバス

●ヘラクレスの栄光 ©データイースト

羅針盤の見かたを忘れちゃったぜ!!

新潟県　向後博仁　(会員番号900687)



⬆アテネの港を1マス動いたところだ。羅針盤の表示はごらんのとおり。これを覚えておいて……。



⬆また1マス動くと、敵が出現した。おやおや、ヘラクレスは戦闘中、羅針盤を読み取れないぞ。

敵と出会ったとき羅針盤を使うと……

通常、羅針盤は、今自分のいる場所を的確に教えてくれるという、とても信頼できるアイテムなのだ。ところが、敵と出会ったときにこれを使ってみると、あきらかにまちがった場所を指しちゃったりする。

でもこれはきっと羅針盤が狂ってるんじゃなくて戦闘中のために、ヘラクレスが見誤るんだろうね。

図書券
2000円
ファミ通チケット
1046ガバス

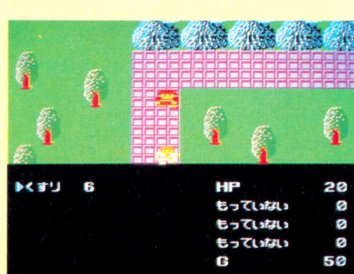
●ヘラクレスの栄光 ©データイースト

この壁通り抜けられます!!

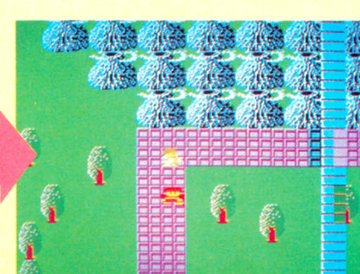
長野県　浅川隆志　(会員番号900688)

山あり林ありの大陸に、一瞬にして巨大な壁を作っちゃうというとんでもない技だ。

アテネの北にいる薬屋さんから薬を6コ買おう。そして7コ目を買おうとすると、もう買えなくなって買うのをあきらめちゃうよね。そのとき、チョンチョンと、✚ボタンの右か左を軽く押すのだ。すると出ました!!　大きな壁が。なぜかもよう付きね。



⬅今、薬を6コ持っているから、もう一コだけ彼女から買ってみよう。



⬅山をも切り裂くというすごさ。でも、すり抜けちゃうんだ、この壁。

図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1142ガバス**

●所さんのまもるもせめるも ©EPICソニー

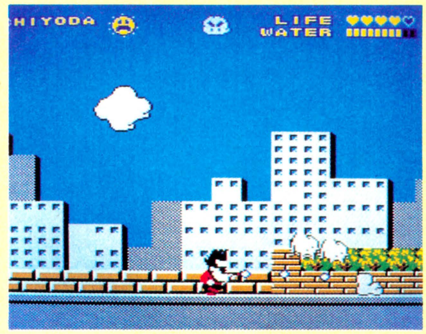
とっても無敵な所さんなのだ!!

東京都　伊藤聡洋　（会員番号900682）



よーするに無敵というヤツですな。下のコマンドを入力すると、所さんが敵に当たってもダメージを受けなくなるのだ。ただし穴に落ちたりすると死んでしまうからね。

> タイトル画面のとき
> コントローラーＩの
> 上下下Ｂ右Ａ左と順に押し
> Ａボタンを押しながらスタート



図書券 **4000円**
ファミ通チケット **2245ガバス**

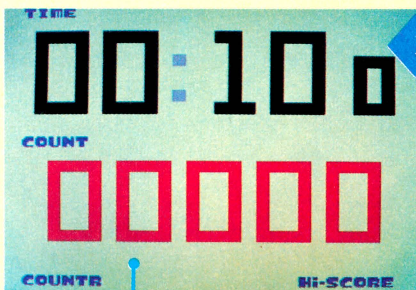
●ゾンビハンター ©ハイスコア

いろいろ便利な隠しオプション機能!!

大阪府　矢通康弘　（会員番号900683）

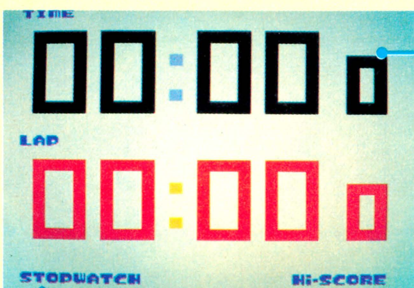
『ゾンビハンター』に隠しオプション機能があったぞ。コントローラーＩの✚ボタンのいずれかの方向と、ＡＢボタン、スタートボタンを押しながらファミコンの電源を入れよう。

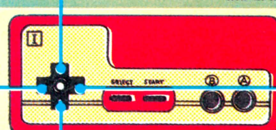
ストップウオッチ機能以外は最初画面に何も映らないが、スタートボタンを押せばそれぞれのオプション機能の画面になる。まったくゲームには関係のない機能だけど、あればあったでなにかとウレシイ機能なんだよね。

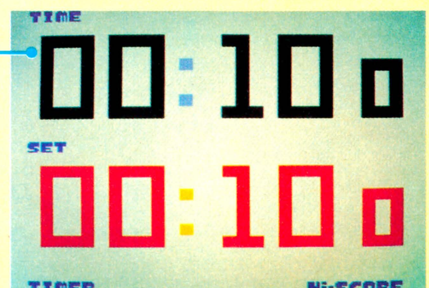


連射測定カウンター

Ａボタンでスタートし、制限時間内にどれだけボタンを連射できたかをカウントする。しかし、入力判定がちょっとのろいのが欠点。連射スピードが速すぎると、かえって遅くなってしまう。何も映っていない画面のとき✚ボタンの上下で制限時間のセットができるぞ。



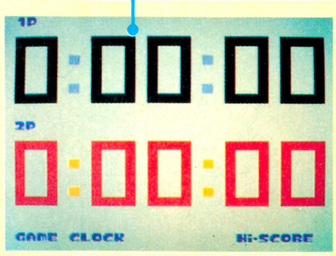




> コントローラーＩの
> ✚ボタンのどこか１方向とＡＢボタン、
> スタートボタンを押しながら
> ファミコンの電源を入れる

ストップウオッチ

Ａボタンでスタートし、もう一度Ａボタンを押すと、ラップタイムを測れる。Ｂボタンを押すと計測がストップし、この状態からＡボタンを押すと計測を再開、つづけてＢボタンを押せばカウントを０に戻すことができる。



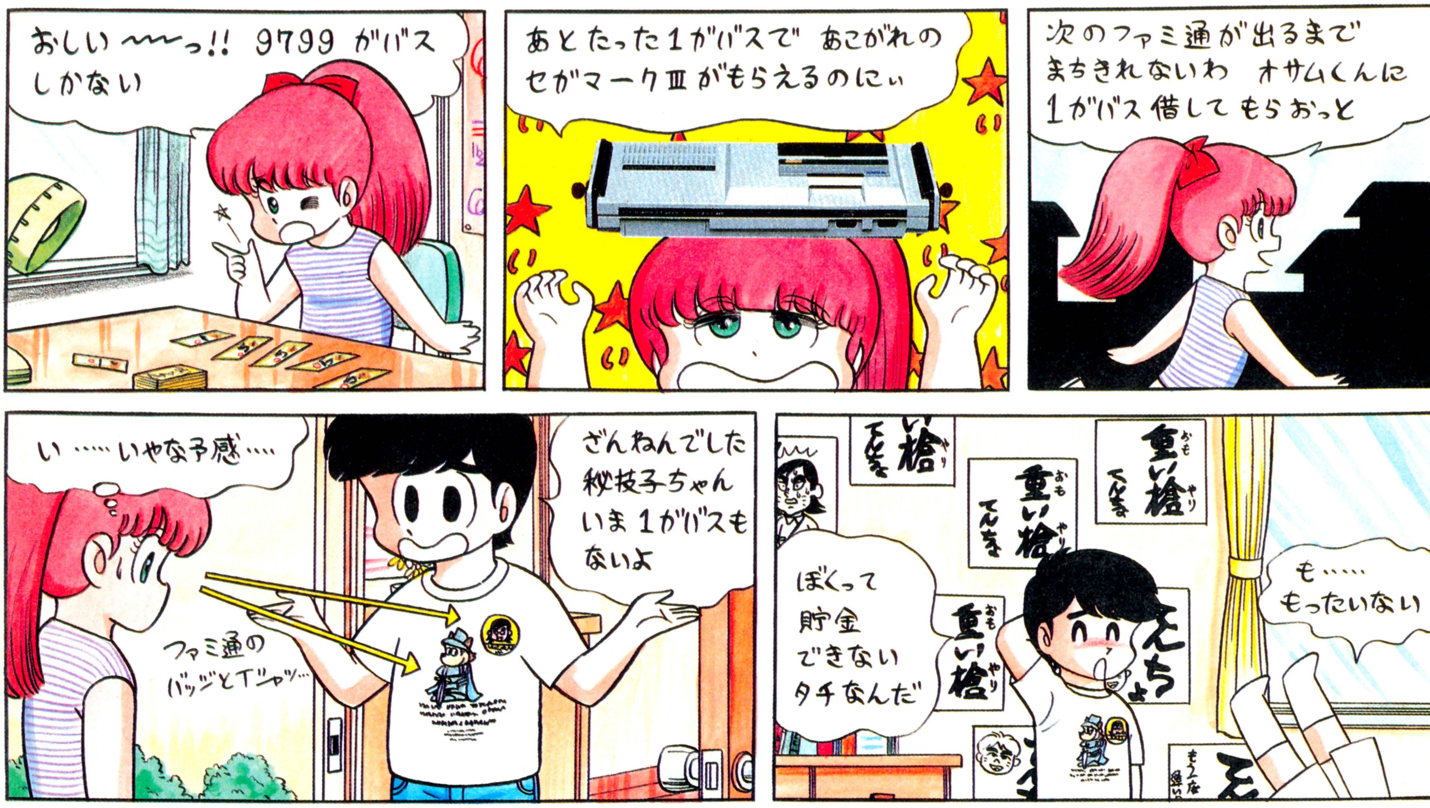
←このゲームクロックという機能の使い方だけは、矢通くんも、編集部でもわからなかったのだ。

タイマー

カップラーメンなどを作るとき便利なのがコレ。セットした時間がたつと音で教えてくれる。３分にセットしたい場合はコマンドを入力して、何も映っていない画面のとき、✚ボタンの上を８回押してからスタートだ。

禁断の秘技子ちゃん

作 山口みゆき



禁断の秘技大募集

はがきのかき方っ!

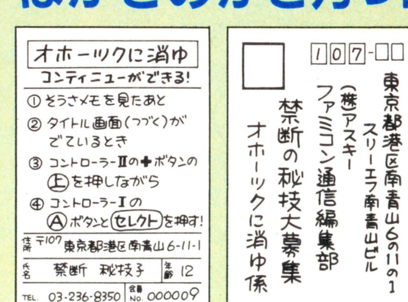
豪華な賞品がもらえるガバスシステム。そのガバスを集めるには、禁断の秘技に応募するのがいちばんだ。

禁断の秘技にキミの見つけた秘技が採用された場合は、秘技のスルドサに応じて全国共通の図書券（1000円〜10000円分）とファミ通チケット（500ガバス〜5000ガバス）がもらえてしまうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には、編集部が決めた番号を登録したカッコイイ会員証もプレゼントしちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、はがきにキミの会員番号を必ず書こう。

応募する秘技は、他の雑誌に載っていないもの、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのないもの、そして、キミ自身が見つけたものに限る。これだ!! という秘技が見つかったら、すぐに右の〝はがきの書き方っ！〟をよく読んで、下のあて先へ送ってくれ!!

はがきのウラに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書こう。さらにその下に、技の内容をひとことで書いてくれ。技はできるだけ具体的に説明してほしい。どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。そして、会員番号を持っている人は自分の会員番号を、ない人は会員番号のところに〝なし〟と書くこと。会員番号のない人も、採用されれば、会員登録をして、会員証を送ります。



あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集（ゲーム名）係

夏休みが終わっても、ガバスはキミの味方なのだ！

ファミコン通信
ガバスシステム

●**ガバスシステム**　これは「ファミコン通信」の読者だけのチケット制度だ。ここに出ている品物のところに書いてある数のガバスが集まれば、そのプレゼントがキミのモノになるよ。
●**チケットの入手方法**　右のページにならんでいるのが、毎号ついてくる補助券ガバスの16ガバス。まずこれをためておこう。そして、キミが本誌の"禁断の秘技"や"町内会"などのコーナーに投稿して、みごとに採用されれば、なんと一挙に5000ガバスまでもらえる特典がある（詳しくは各コーナーの記事を読もう!!）。編集部からは、金色に輝くガバスを贈るぞ（1800ガバス以上必要なプレゼントへの応募には、この金色ガバスが必要だからね）。

貯ガバスが、キミを大ガバス持ちにするのだ!

さて、もう気がついてるよね。ガバスを集めてもらえるプレゼントは、ここで紹介している16種類のモノたちだ。
●**応募方法**　キミの欲しい物のところに表示された数のガバスがそろったら、そのチケット全部と、右のページの右上にある応募券を切りとって、いっしょに封筒に入れ、編集部あてに送ろう（応募券には、クイズの答えと必要事項をすべて書くこと!!）。ただし、1.2.3 番の品物は、それぞれ毎号抽選で30人ずつに贈るからね。そして今号の応募券を使っての応募は、9月18日までの到着分でしめ切るよ。それ以降の応募には、次号の応募券が必要になるから注意してね。

19号のクイズ　（○の中に文字を入れよう）

「ボクらはこんなゲームが欲しい」という願いを追求するコーナーは？

こんなゲー○で遊びたい

注意　1800ガバス以上の品物の応募には編集部から贈られた金色のガバスが必要です（補助券だけでは応募できません）。

新作ソフトのプレゼントは、原則として発売後に発送されます。

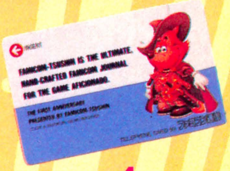
今回の応募のしめ切りは、1987年9月18日到着分まで！

あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキーファミコン通信編集部
「ガバスでもらうプレゼント」係


1　水野店長の色紙　**17ガバス**


2　ファミ通バッジ　**50ガバス**


3　ぺーしっ君の色紙　**500ガバス**


4　ファミ通テレホンカード　**680ガバス**


5　ファミ通カンペンケース　**780ガバス**


6　ファミ通Tシャツ　**1680ガバス**


7　ディスクカードソフト　**1800ガバス**
※定価が4000円以上のソフトは、2900ガバス必要です。ソフトの種類は選べます。


8　ファミ通電卓　**1980ガバス**


9　カートリッジソフト　**2900ガバス**
※カートリッジの種類は選べます。


10　アスキースティックターボジュニア　**2900ガバス**


11　アスキースティックII ターボ　**5000ガバス**


12　ラジコン　ファルコン　**6000ガバス**
TAMIYA


13　ファミコン本体　**9800ガバス**


14　ディスクシステム　**9800ガバス**

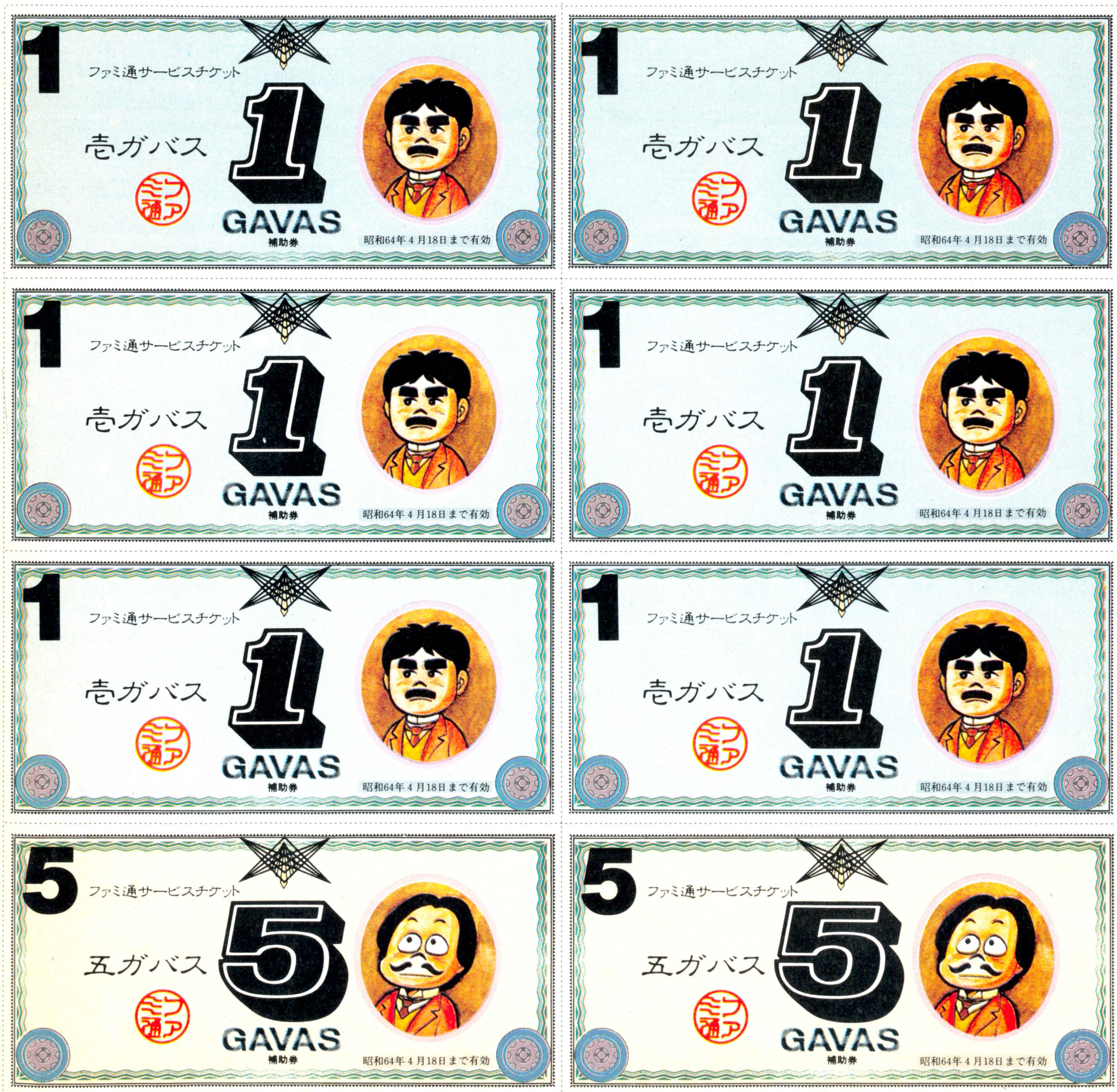

15　セガマークIII　**9800ガバス**


16　ソニーウォークマン（WM-51）　**11800ガバス**

これがキミのガバスチケットだ!

今回のクイズのこたえ	9月18日号
	こんなゲー○で遊びたい
お名前	※会員番号(かいいんばんごう)
欲しいプレゼント名	○番の
同封したガバスの総額	万 千 百 十 一 ガバス

※会員番号のない人は書かなくてよい



ガバスは切りとって大切に保管しよう!!

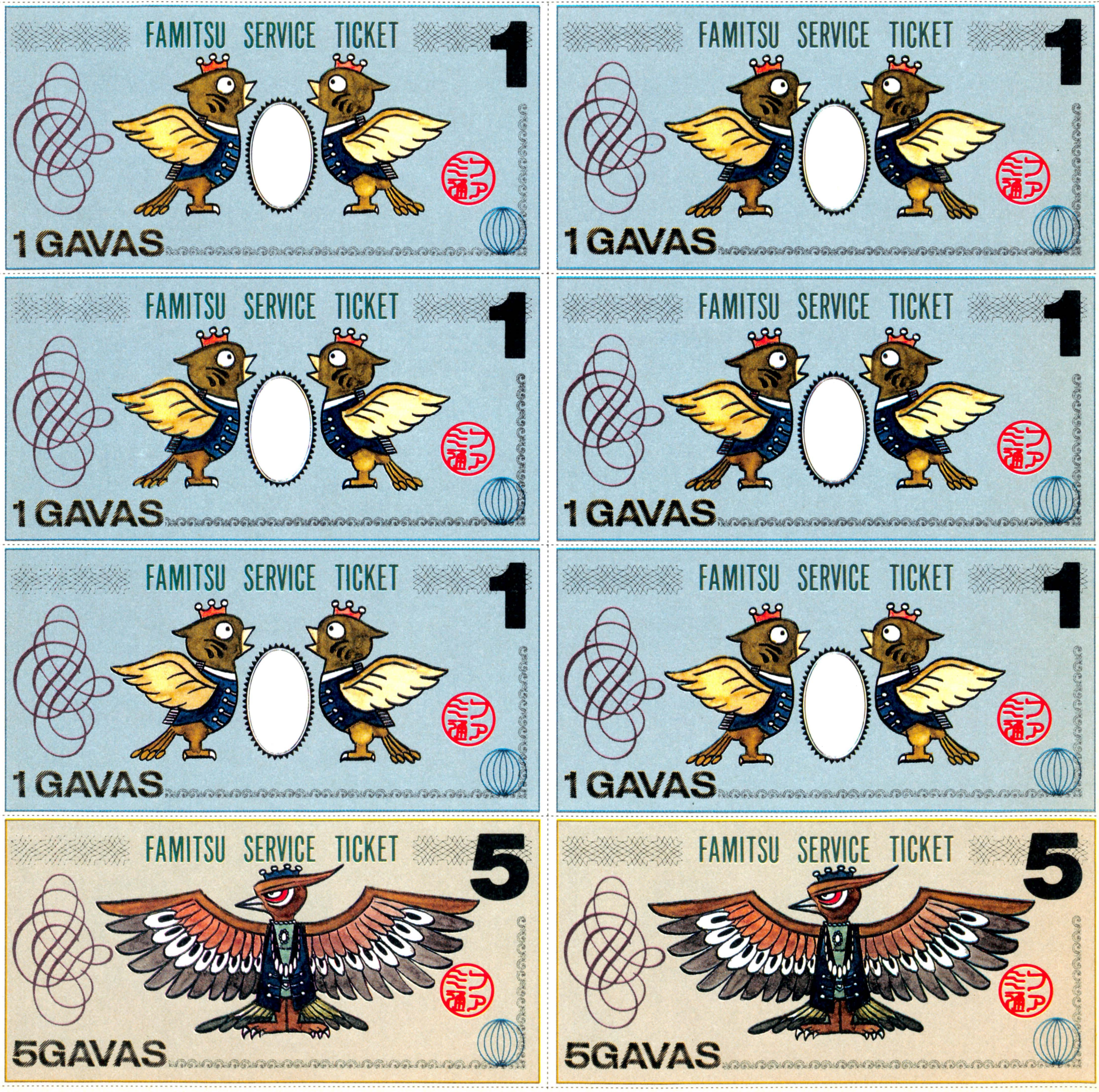
※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

ガバスでもらうプレゼント応募券⑲

しめ切りは1987年9月18日　　9月18日号

ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡
お名前	
電話番号	(　　)　—







オホーツクに消ゆ ACT II
しあわせのかたち(31)
桜玉吉
ボクはニュータイプの人なのだっ!!
えすぱあ
げげーっ 推理アドベンチャーまんがにニュータイプの刑事!?
なんて安直な設定!
さあ 行くぜっ!
しびれるスシキャバ
ルグラン
社長!どうすか
ここだな
いよっ いらっしゃい 若ダンナとぼっちゃん!
中に入るぞっ!
ほかほか
ぷんぷん
キィ
いらっしゃいませーっ♥
きゃーっ かわいいっ
きゃあ
私好み~~♥
きゃあ
こんばんわーっ はまちまりでぇす!
えびちえみでーす
あーチャンカチャンカ
あつやきタマゴついかっ!
ボス。
はい
「あつやきタマゴついか」のバアイではないんじゃあないですか。
そうか。
ガリついかっ!
わかってないっ!
実は我々はこーゆーものなのです!

■なんでこんなに仕事があるの？　もう本当に疲れたという気持ち！　の玉やんにおたよりを、ねっ

〒107東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ





■桜先生のアシスタント大募集！ カラーイラスト2～3点と履歴書を送ってください。明朗活発で一般常識のある人、どんどん挑戦してみましょ。

堀井雄二がゲーム作りの秘話を公開っ!!

『オホーツクに消ゆ』ができ

大好評だった『ドラゴンクエストIIができるまで』につづく秘話公開シリーズ第３弾は『オホーツクに消ゆ』。前回と同様に、作者・堀井雄二氏にゲーム作りのノウハウ、苦労話などを語ってもらった。約１年半の製作年月を費やした推理アドベンチャー『オホーツクに消ゆ』が、どのようにして完成されていったのか⁉ 中山めぐみのヌードがどのようにして描かれていったのかっ⁉ 今だから明かす『オホーツクに消ゆ』の謎、オンパレードだぜっ!!

1986年の１月に企画がスタートした

ファミコン版『オホーツクに消ゆ』がいよいよ発売になった。

「ドラゴンクエストII」ほど熱狂的な支持を得てはいないが、それなりにウケているようである。まずはひと安心。ほっ……。

この原稿が本に載る頃には、もうかなりの人たちが解き終えていることだろう。

――というわけで、ファミコン版「オホーツク……」の製作裏話を書きたいと思います。

※　※

この企画(『オホーツクに消ゆ』ファミコン移植計画)がスタートしたのは、なんと1986年１月であった！(つまり今から１年以上前ね)

'85年の年末にファミコン版『ポートピア……』を発表し、そろそろ「ドラゴンクエスト」(IIじゃないよ)の製作にとりかかろうかな……というときに、ログイン編集部のＳ氏（またの名をファミ通の東府屋ファミ坊）から電話があり、「オホーツク……」をファミコンゲームに移植しないか―という話があった。

正直にいうと、この時ボクは、あまり乗り気じゃなかった。

というのも、「ポートピア……」の移植の時は、ファミコン初のアドベンチャーゲームであり、〝ゲームセンターにあるようなゲームしか知らないファミコンユーザーにこんなゲームもあるんだということを知ってもらおう！〟という意気込みがボク自身のなかにあったし、「ポートピア……」完成後は、〝よーし、次はRPGだ！　このある種マニアックなゲームをいかにして、ファミコンユーザーにもウケいれられるようなものにするかっ⁉〟ということに燃えていた。

つまりこの時はすでに、ボクの気持ちは「ドラゴンクエスト」のほうに走っていたわけである。

そんなこんなもあって、「オホーツク……」ファミコン移植については返事をにごしていると、そのうち別方面からいろんな事情が発生し、計画は立ち消えになったらしかった。

『いえ〜い♪　助かったぜっ！』

と、この時ボクは思った。

というのも、「ドラクエ」がかなり本格的に進みはじめ、２本のゲームを同時に進行させるほどの時間的余裕がなかったからである。

そして、その年の４月の初め「ドラゴンクエスト」(しつこいようだけどＩのほうね)が完成した。

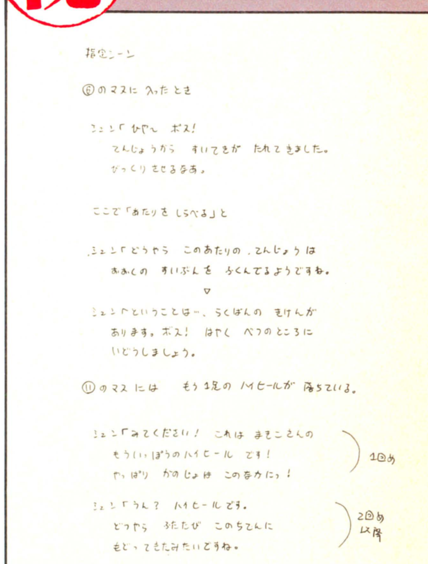
と、この頃再び「オホーツク……」ファミコン化計画が浮上してきたのだった！



⬆なるべく人物にそれらしい動きを!!　ということで、目と口のアニメーション処理は、３〜４パターンの切り替えで作られたのだ。

秘 生原稿その１

シナリオ



指定シーン

⑥のマスに入ったとき

ミュン「ひやー　ボス!
てんじょうから　すいてきが　たれてきました。
びっくりさせるなあ。

ここで「あたりを　しらべる」と

ミュン「どうやら　このあたりの　てんじょうは
おおくの　すいぶんを　ふくんでるようですね。
▽
ミュン「ということは…、らくばんの　きけんが
あります。ボス!　はやく　べつのところに
いどうしましょう。

⑪のマスには　もう１足の　ハイヒールが　落ちている。

ミュン「みてください!　これは　まきこさんの
もういっぽうのハイヒール　です!
やっぱり　かのじょは　このなかにっ!　（１回め）

ミュン「うん?　ハイヒールです。
どうやら　ふたたび　このちてんに
もどってきたみたいですね。　（２回め以降）

炭坑部分のシナリオ。B4版約2000枚のシナリオが、ゲームカートリッジの中に入っているのだ。

「オホーツクね、やっぱりファミコンにしようよ」と、ファミ坊から、電話。ひえ〜っ!!

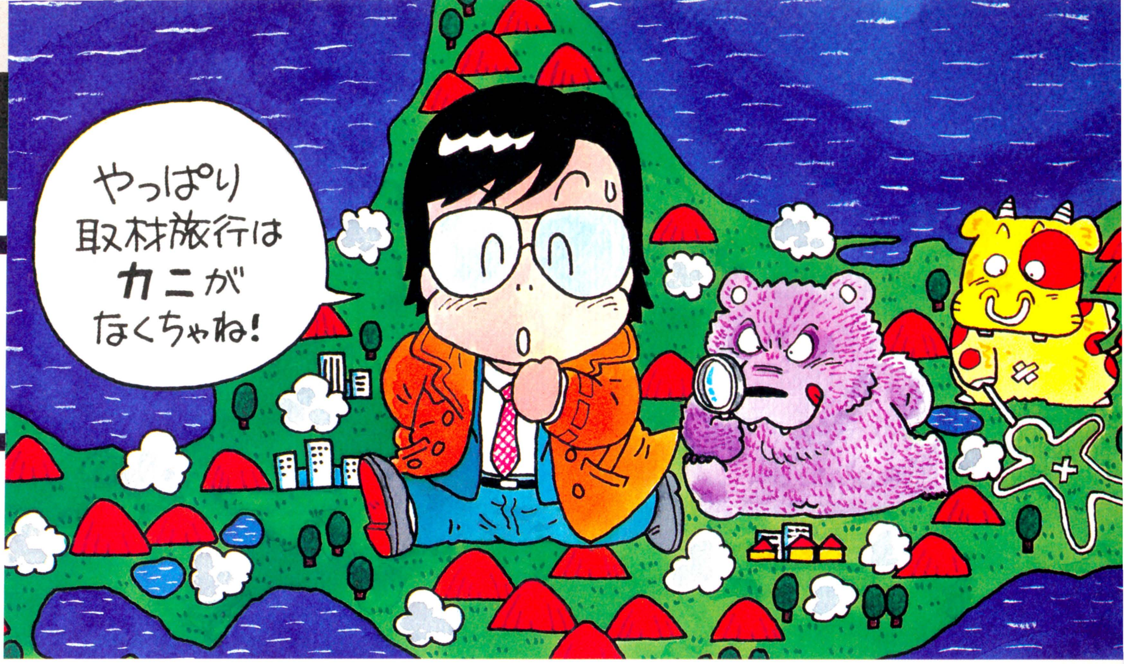
アドベンチャーゲームはまだ求められているのか？

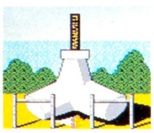
ボクには、人からなにかたのまれると、「イヤ」といえないような性格的に弱いところがある。

そんなボクだが、しかし、この「オホーツク……」ファミコン化計画には、まだ首をたてに振らなかった。

「ドラクエII」の企画に入り忙しいというのも

るまで





文/堀井雄二
イラスト/土居孝幸

理由のひとつである。

しかし、それ以上に大きな理由は、ボク自身がアドベンチャーゲームというゲームシステムにすでに疑問を抱いていたからだ。

その疑問とは、ひと言でいってしまうと、

〝アドベンチャーゲームは遊んでいてかったるいのではないか?〟

ということ。

ゲームをやっていて、お話がどんどん進み次々と違った絵が見られるような局面では、確かにワクワクするし面白いだろう。

しかし、ひとたび謎解きにつまるとお話がそこでピタリと止まってしまう。もうなにをしていいかわからず、どうやったって先へ進めない。

こうなってしまうと、やればやるほどイライラがつのっていくいっぽうである。

もちろん『ドラクエ』のようなRPGにも、謎解きでつまる、という現象はあるにはある。

しかし、RPGにはレベルをあげるというロックがあるので、謎自体はアドベンチャーゲームほど複雑にする必要はない。

そして、たとえ謎につまったところで、とりあえずレベルでもあげておくか、というようなことがRPGではできる。

しかし、アドベンチャーには、それがない。

もう何度もいっているように、ゲームとして考えれば、やることがないより、やることがあったほうが面白いにきまっているのだ。

しかもアドベンチャーゲームは、ストーリーに負う部分が大きいぶん、一度解き終わってしまうと、それっきりなのである。

パソコンゲームならまだいい。ユーザーはそれらのことを了解したうえで買うのだから。

だがファミコンは大部分が子供たちなのだ。

純粋に謎解きだけに集中したい人もいるはずだ

正直にいってしまうと、FC版『ポートピア……』を発表したあと、少数ではあるが、子供たちからそういった苦情が届けられたのであった。

『ポートピアには、裏面はないんですか? 1回解いたら、もう遊べないんですか?』

子供たちにとって5500円というのは大金である。大人ならたとえ2日で解けてしまったとしても、その2日間が十分楽しめればそれで満足してくれるであろう。

しかし子供たちはそうではなかったのだ。ボクには、そのハガキを送ってきた子供の泣き顔が見えたような気がした。

と、そんなこともあって、『オホーツク……』ファミコン化計画には当初否定的だったのだ。

しかしファミ坊は締めなかった。

ボクを説得しにかかる。

『どうしてそうアドベンチャーゲームの悪い面ばかりを見つめるんですか? ポートピアをやった大部分の人たちが不満を感じているんですか?』

確かにそんなことはなかった。ボクの願いどおり、初めてアドベンチャーゲームに接して感激してくれた人も多い。

『ポートピアIIを出してほしいって声もあるでしょう』

その声も確かに少なくなかった。

『だったらやりましょうよ。もうアドベンチャーゲームがどんなものかみんなが知ってるわけだし、今度は本当にアドベンチャーゲームが好きという人たちのためにっ!』

そうかあ。それもそうだなあ……。

確かに少数ではあるが、RPGのレベルをあげる作業がめんどくさいという人たちがいる。純粋に謎解きだけに集中したいという人がいる。

たぶん『オホーツク』をファミコン化しても、ドラクエほどのヒット作にはならないだろう。

しかし、こういったゲームを求める人が存在

㊙ 生原稿その2
ヒント

1

トランプのあとに出す ヒント集

第2章ヒント

・釧路駅前、まだハガキを見ていなくて
どこにもいけないとき

(ミュン「ボスは なにか ひがいしゃの みもとが
わかるようなものを もってきたんじゃ?
とりあえず それを みてみましょうよ。)

・ハガキを見たけど、まだ1回も「みどりがおか」に
いってないとき。

(ミュン「とりあえず みどりがおかに
いってみてはどうでしょうか?)

・いいじまの名前を聞いているが、まだ北浜の浜辺に
いっていないとき or いいじまの写真をまだもっていないとき

(ミュン「とりあえず きたはまに
いってみてはどうでしょうか?)

・北浜の浜辺にいっているが、まだ新二が登場して
いないとき

(ミュン「いいじまには かぞくが いるのでは?
ちょっと しらべてみませんか?)

トランプのヒントが出る条件。シナリオ上に変更があると、ヒントも変えなくてはならない!!

し、その人たちが心から楽しんでくれるのなら、やってみるだけの価値はある。ボクはついにOKした。
『やりましょうっ！』

コマンドは14種類っ!!
いよいよ製作スタートだ

『オホーツクに消ゆ』ファミコン化計画はいよいよスタートを切った！

そして、まず問題となったのは、シナリオをパソコン版と同じにするかどうかということ。

いろいろ話しあった結果、基本的なストーリーは変えないことにした。

基本的なストーリーから変えてしまおうとすると、どうしても無理がでてきて、それならいっそまるきり新しいものをゼロからつくったほうが早いということになりかねないからだ。

というわけで、基本的なストーリーはパソコン版のままとする。

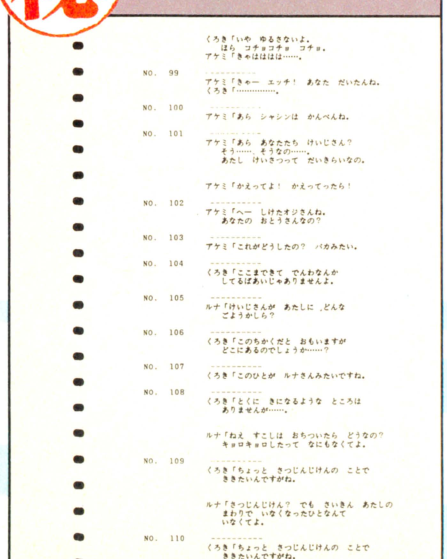
そして、シナリオはすでにパソコン版製作のとき書きあげてしまっている。

となれば、GOをだした時点でボクの作業は終わっている。
『こりゃ〜、楽だぜっ！』

となるはずだが、じつはそうではなかった。

なにせ昔つくったゲームである。今改めてやってみると、不備なところがどうしても目につ

秘 生原稿その3
メッセージ


くろき「いや ゆるさないよ。
ほら コチョコチョ コチョ。
アケミ「きゃははははは……。

NO. 99
アケミ「きゃー エッチ！ あなた だいたんね。
くろき「……………。

NO. 100
アケミ「あら シャシンは かんべんね。

NO. 101
アケミ「あら あなたたち けいじさん？
そう……。そうなの……。
あたし けいさつって だいきらいなの。

アケミ「かえってよ！ かえってったら！

NO. 102
アケミ「へー しけたオジさんね。
あなたの おとうさんなの？

NO. 103
アケミ「これがどうしたの？ バカみたい。

NO. 104
くろき「ここまできて でんわなんか
してるばあいじゃありませんよ。

NO. 105
ルナ「けいじさんが あたしに ,どんな
ごようかしら？

NO. 106
くろき「このちかくだと おもいますが
どこにあるのでしょうか……？

NO. 107
くろき「このひとが ルナさんみたいですね。

NO. 108
くろき「とくに きになるような ところは
ありませんが……。

ルナ「ねえ すこしは おちついたら どうなの？
キョロキョロしたって なにもなくてよ。

NO. 109
くろき「ちょっと さつじんじけんの ことで
ききたいんですがね。

ルナ「さつじんじけん？ でも さいきん あたしの
まわりで いなくなったひとなんて
いなくてよ。

NO. 110
くろき「ちょっと さつじんじけんの ことで
ききたいんですがね。

ゲーム中のメッセージをプリントアウトしたもの。
不要なものは、どんどん削除されていく……。



いてしまうのであった。

例をあげると、シーンごとにコマンドの数が多かったり少なかったりする。使えるコマンドが一定でないのだ。

もちろん、ある種のコマンドがそのシーンにないということは、そのコマンドを使う必要がないということなのだけど、使えるコマンドがコロコロ変わっては、プレイヤーはやはりとまどってしまうだろう。

というわけで、状況により多少の差異はあるとしても、原則的なコマンドは一定とすることにした。

コマンドの数は14種類。

この数が妥当かどうかは今もってわからないのだけど、まあいい線じゃないかと思う。

というのも、コマンド数やそれにともなう目的語が少なすぎては、プレイの自由度が狭くなり、プレイヤーは推理する間もなく、ほとんど『あ！』という間に事件を解決してしまうであろう。

かといって、コマンド数や目的語があまりに多いと、今度はやることがありすぎて、その手順だけでイヤ気がさしてしまうであろう。

たとえば『オホーツク……』では必要のない人の写真は撮れなくしている。

これはどうしてかというと、もし関係のない人の写真まで撮れて、持ち物の写真が10枚以上になってしまったら誰か新しい人物に出会うたび、その10枚以上の写真を見せることになり(プレイヤーは誰が関係ないかなど知らないだろうから)、その手間だけでイヤになってしまうだろうと判断したからだ。

というように、選択式のアドベンチャーゲームの場合、そのコマンド数や目的語の数が、ゲームバランスにかかわってくるわけ。

コマンドが14種類というのは少し多すぎる気もしたが、そのぶん目的語をしぼるということで、この数に決定した。

捜査に方向性をっ!!
謎は納得できるものに!!

さて、基本コマンドが決定すれば、次にやることはコマンド別のリアクション(つまりシュンのセリフ)である。

パソコン版ではシーンごとに不必要なコマンドを省略していたが、ファミコン版では基本コマンドを一定にしたため、抜けているコマンドのリアクションを追加しなければならない。

この作業だけでも、けっこう大変であった。

と同時に、シナリオを見なおすことにする。
『う〜む……、これは……』



⬆話題を呼んだ中山めぐみのヌード。「ファミコンにも、もっとエッチなゲームがあってもいいと思う。脱がすだけのゲームとかね(笑)」(堀井氏)

しつこいようだが、なにせ昔つくったゲームである。今になってみると、ストーリーにもけっこう穴があるような気がしてくる。

まず第一に、ヒロイン真紀子が摩周湖で1回しか登場していなかった(パソコン版には、めぐみの存在はない)。

う〜む、いまいちキャラクターが立っていないなあ……。

しかも、なぜ真紀子が1人で摩周湖にいたのか？ という理由も希薄であった。

そこで、めぐみという友人に登場してもらうことにした。

——と、これは一例。

このようにストーリー的な穴を埋めていく作業もやらなくてはならない。

さらに、つまったらもうなにをしていいかわからないというアドベンチャーゲームの欠点もなんとかしたかった（と、これが結局、トランプモードの追加になったわけだけど……）。

しかもボクはというと、この時期、『ドラクエII』も同時進行させていたのだった。

そんなこんなもあり、ボクはついに大学時代の後輩をスタッフに加えることにした。

柳沢健二。通称ヤナケン。早大漫研出身。文学部卒のくせにIBM-JXを2台も持っていて、なんとプログラミングも出来るという変な男である（ボクも人のことといえんけど……）。

彼をスタッフに加えたおかげで、細かいリアクションの穴埋めは彼にまかせることができる。

ボクはストーリーの見なおしに集中することにした。

わかりにくかった部分はわかりやすくして、唐突だと思われる部分には伏線をはり、プレイヤーが今なにをやるべきかという捜査の方向性をできうるかぎり出していくようにする。

謎はあくまでも納得できるものに。解法を聞いたとき『そんなのわかりっこねえじゃん！』といわれるような謎は、作者の負けである。



めぐみのヌードはプッシンから生まれた

61年11月。シナリオの第一稿が完成した。なぜ第一稿なのか？

答えはカンタンである。この段階では、シナリオは紙に書かれたものであり実際にゲームとなってプレイした場合プレイヤーの進みかたによっては、おかしくなる部分が出てくるかもしれないからだ。

『オホーツク……』は『ドラクエ』と違い、状況によって人々のセリフが刻々と変化するぶん、そういった可能性が出てくるのだった。

こちらが想定した進みかたをした場合は大丈夫だが、そうでない場合も大いにある。たとえばAという場所に来るとき、Bから来る可能性がほとんどだが、なにかはCに寄ってDという話を聞いてから来る場合もありうる。その場合もAで出てくるメッセージに不自然な部分はないか？

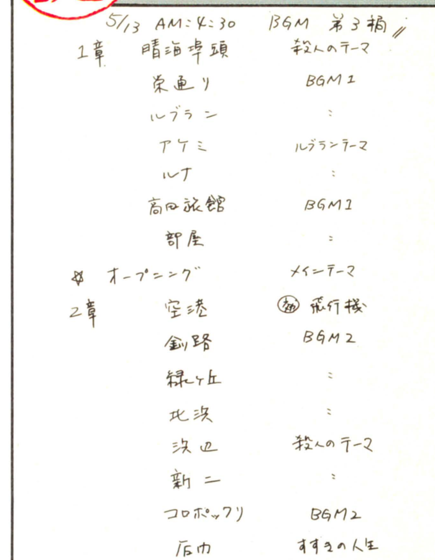
じっさいにゲームになってから、プレイしつつ、こういった穴を1つ1つつぶしていかなければならない。

第1回プログラム完成後、ついに我々のチームは、小田急線・百合ヶ丘にアパートを借りたのであった！

62年3月の出来事である。

この部屋には、プロデューサーのファミ坊、原画を自らの手でデジタライズする荒井画伯、恐怖のデバッカー（バグを見つけるプロフェッショナルなゲーマー）アルト鈴木、そしておなじみゲエセン上野（以上敬称略）など多くのスタッフが泊まり込み、一時はタコ部屋と化したのであった。

㊙生原稿その4
BGM決定


5/13 AM:4:30 BGM 第3稿//

1章	晴海埠頭	殺人のテーマ
	栄通り	BGM1
	ルブラン	〃
	アケミ	ルブランテーマ
	ルナ	〃
	高田旅館	BGM1
	部屋	〃
☆	オープニング	メインテーマ
2章	空港	㊎飛行機
	釧路	BGM2
	緑ヶ丘	〃
	北浜	〃
	浜辺	殺人のテーマ
	新二	〃
	コロポックリ	BGM2
	店内	すすきの人生

どのシーンにどのBGMを流すかの最終稿。何回となく、入れ替えが行なわれたのだっ!!

なぜ百合ヶ丘かというと、プログラマー集団のオフィスが近くにあったからにほかならない。

バグを見つけては報告！　すぐさまなおしたROMをもらいにいき、再びバグとりに入る。というような態勢をとったわけ。

締め切り間際になると、かなりのスタッフたちがプッツンしはじめていた。

ボクがふと見ると、ちょーど荒井画伯が、和琴温泉のめぐみの絵をデジタライズしていた。

『うひゃ〜色っぽいなあ。これ脱がせられないの？』と、ボク。

『そうだ！　かくしコマンドで脱ぐようにしようよ』と、ファミ坊。

『うん、やろうか』と荒井画伯。

締め切りが迫っていて、することじゃない。でも誰ひとり反対する者はなく、すぐさまその追加の作製にはいる。

このあとさらに、乳首をピンクにするかしないかで大議論したなど、誰が想像できるであろう（なさけない）。

と、いろんなことがあったが、とにかく発売日に間に合ったのである。

みんな、ありがとうっ！

※本文は、月刊ログイン9月号、10月号より転載したものです。

テレビ美少女キミに逢いたかった

スーパー出前一丁



芸能界広しといえども、これだけゲームが好きな女の子はそういない。出前一丁では5人目である。誰と誰と誰と誰以来かは、愛読者ならわかるね。そう、あの娘とあの娘と……。

桃色の花が咲くまでの歩み

白田あゆみ

撮影／平沼正弘
取材・構成／とみさわ昭仁





ファミコン持っていないけどゲームは大好き！

『モモコクラブ』(ＴＢＳ系) を観ているファミコン通信読者なら、もう当然知ってますね。今回の出前一丁は白田あゆみちゃんであります。思えば彼女が『Momoco』(学研) という雑誌の創刊号に、桃組出席番号２番として登場してから、はや幾年月。とうとう念願の歌手デビューが決定したのでした。所属事務所はアップライトミュージック、レコード会社は日本コロムビアから、９月23日『恋しくて』でデビューします。今回はその〝白田あゆみ歌手デビュー記念出前〟なわけなんです。



➡こんなイイ娘がゲームセンターにいるのか。ドコだ、ドコのゲーセンだ？ よーし、一生かけても探し出すぞ。待ってろよ、あゆみ！

それではイザ、取材開始！ という時にひとりの男の人が何か言いました。

「あのートミサワさん。あゆみはですね、すっごいファミコンが大好きなんですよ。昨日も夜遅くまでやってたらしいですよ」

へえー、そうかぁ、あゆみちゃんファミコン大好きムスメだったのか。それはちょうどよかった……と、誰だ？ 彼女の私生活まで知ってる、あなたはダーレ？

そう、この人こそ誰あろうコロムビアレコードで白田あゆみを担当しているという渡辺さん。つまりは毎日彼女に会える、とってもうらやましいヤローだったのです。

でも渡辺さん、どーして夜遅くまでファミコンしてたこと知ってんですか。まさかあなたも一緒に毎晩ファミコンしてるんじゃないでしょうね。

「いやー、それは充血した目で会社に来るからすぐにわかりますよ」

なるへそ。それで安心しました。でも目の充血がすなわちファミコンのしすぎだってわかるあなたも、相当ファミコン好きですね。

「そーなんですよォ。今は野球に凝ってましてね、この間も友人とゲーム大会を……」

あーはいはい。

★　★　★

――じゃ、あゆみちゃん面倒くさいことは抜きにして、さっそくゲームしながらインタービューにしましょうか。

あゆみ　はい。

――かなりゲームが大好きだってことだけど、今までにどんなのをやったことあるの？

あゆみ　えーとね、『テニス』と『ゴルフ』とあと野球のやつ。なんていいましたっけ？

――『ファミリースタジアム』!?



あゆみ　そうそう。で私ファミコン持ってないんだけど。

――あれ、ファミコン持ってないの？ 大好きなのに？

あゆみ　そう。それで家の近くの友達の所にやりに行くの。

――なんで買わないの？

あゆみ　うーん、なんでかなあ、よくわかんないけどなんとなく。でも家でひとりでするより、友達の所で一緒にやってるほうが楽しいし。

――それは言える。だけどそれじゃ友達の持ってるゲームでしか遊べないでしょ。

あゆみ　まあ、そうなんですけど、ふたりとも趣味が同じだから平気です。

――自分のやりたい新作ゲームがあったら、その友達に買わせようとするとか？

あゆみ　そんなことはないですョ(笑)。そのかわりゲームセンターによく行ってるから。

――え！ あゆみちゃんゲーセン行くの？

あゆみ　行きますよォ。もう大好き(笑)。





⬅あゆみちゃんを見ていると、この娘こそまさに〝歩く春〟という感じである。春がこちらに微笑んでいる。外はもう夏の終わりだというのに！



⬇ゲーム談義にまぶしいオーラを発するふたり。まるで映画『スタートレックⅠ』のラストのように。

とにかく新しいゲームはすぐにやってみますね

アイドルの女の子で、ちょっとゲームなんかに興味を持っている娘ならば、コンサートツアーやイベントなどで地方へ行った時にゲームセンターへ寄るというのはあるけれど、ゲームそのものが大好きでゲームセンターへ出かけていくってのは珍しい。ましてや、あの白田あゆみちゃんがゲーセン通いだなんて。なんか嬉しいことだね。もしキミの街の近くのゲームセンターで、白田あゆみにソックリな女の子を見かけたら、それはソックリさんではなく本物のあゆみちゃんかもしれない。

——ゲームセンターでは今どんなのをやってるの？

あゆみ　やっぱりさっき言ったファミコンと同じでスポーツものもやるし。あ、なんかこういうボール(トラックボール)をゴロゴロやる野球のやつがありますよね、あれも好きだし——。

——『メジャーリーグ』か。他には？

あゆみ　『ビリヤード』。私ね、このまえ本物のビリヤードやったんですよ。でも全然ダメでした(笑)。もうコリゴリ。

——ビリヤードってのは初めてやるとなんだかサッパリわかんないでしょ。ムズかしいもんね。

あゆみ　そうなんですよ。あの棒(キュー)の持ち方とかもムズかしいし。

——スポーツもののゲーム以外では？

あゆみ　えっとちょっと前までは『スカイキッド』をよくやってて、あと『ツインビー』でしたっけ？　あれもよくやってました。

——あ、なるほど。友達と一緒に行くから、スポーツゲームもそうだけど２人用プレイのやつが多いんだ。

あゆみ　ええ。最近はですね、ケンカするゲーム。あれをやってます。なんか番長みたいな人がケンカするの。「コンニャロー！」って。

——おおー！　『熱血硬派くにおくん』だ。でもあれは最近少なくなってきてるでしょ。あれの第２弾で『ダブルドラゴン』てのが出てるから。

あゆみ　へーそうなんですか。

——うん。ところで今あゆみちゃんが言ったゲームって、ほとんどファミコンにもなってるものばかりでしょ。そういうのは買わないの？

あゆみ　えー、知らなかった。『くにおくん』も売ってるんですか？　あ、でも『ツインビー』は友達の家でやりました。あの、ほら、新しいやつで『もえろツインビー』っていうやつ。

——はいはい。え、ということはその友達って女の子なのにディスクシステムも持ってるんだ。好きなんだねェ(笑)。

あゆみ　ですねェ。それであの『もえろツインビー』って画面が、えーとなんていうのかな、横に流れるようになったでしょ？　だからムズかしくなっちゃったんですよね。最初の『ツインビー』のほうはかなりやったんですけど、今度のはダメ。ムズかしいです。

——そっかあ、ということは『もえろツインビー』はまだ１面しか行けないんでしょ。あれは２面になるとね、また画面が縦になるんですよ。

あゆみ　え、ホントに!?　じゃ、またやってみようかな、なーんて(笑)。

——いやー、それにしてもあゆみちゃんのゲーム好きには驚いたねェ。詳しいのなんのって。

あゆみ　私、ゲームセンターとか行ってもね、気に入ってるのをひとつだけやるんじゃなくて、片っ端からお金入れてまわるんですよ。なんでもかんでも手を出すっていう。

——初めて見たゲームは、とりあえずやってみるってタイプなんだ。それじゃさ、ファミコンとかビデオゲームにかぎらず、あゆみちゃんが



白田あゆみプロフィール

●本名：芸名に同じ●生年月日：昭和45年３月30日●出身地：東京都●血液型：A型●得意な科目：英語●苦手な科目：物理●好きな色：赤、白、ピンク●好きな食べ物：チョコレートのかかった物ならなんでも●嫌いな食べ物：お刺身●宝物：お母さん●あこがれの男性：高倉健(お父さんならいいのに)●プレゼントされて嬉しいもの：キティちゃんグッズ★これからどんどんテレビに出るので楽しみだ。正座して待とうぞ！



⬅ちょっと軽くおじぎをするあゆみちゃん。「こんにちは」という声が聞こえてくるようだぞ。「こんばんは」と聞こえてくる人は、きっと空耳だ。医者にみてもらったほうがいいな。

➡この写真であゆみちゃんが床に寝てるように見える、そこのアナタ！　寝ころがって本を読んではダメじゃないですか。起きなさい。



今一番に気に入ってるゲームといったら？
あゆみ　野球です。『燃えろ!!　プロ野球』でしたっけ？　あれに今くるってますね。
――うひゃー。
　こうして、すっかりゲーム話で盛り上がってしまったのだった。と、ここですでにお気づきの読者もいることでしょう。そう、今回のインタビュー中、あゆみちゃん自身はほとんどゲームをしてないんですね。これは別にイジワルしてやらせなかったわけではなくって、彼女が特に「ゲームしたい！」と言わなかったからなんです。おそらく彼女はね、この日ばかりはゲームをすることよりも、ゲームの話がしたかったんじゃないでしょうか。彼女の側から見れば僕達ファミコン通信から来た人間っていうのは、ゲームに詳しい人間であるわけだから、そういう人達といろんなゲームの楽しい話をしたかったんでしょう。そう考えてみると、なんか、深いものが、ありますよね――。
――それじゃゲームの話はこのくらいにして、なんか一番大事なことが後まわしになっちゃったけど、あゆみちゃん自身のことについて聞かせてね。
あゆみ　アハ、はいはい。
――桃組出席番号２番ということで、雑誌はもちろん番組のほうにもズーッと出てるわけだけど、どうですか、楽しい？
あゆみ　ええ。モモコクラブのみんなも一緒だし、歌とかコントみたいのとか、いろいろ変わったことが経験できてとっても楽しいです。
――モモコクラブでは誰と仲良しなの？
あゆみ　木戸由利子ちゃんとか、中川絵美ちゃん、菅原弓子ちゃんとかですね。
――なんかさァ、女の子ばっかりで楽しそうなんだよな。僕もモモコクラブ入りたい！
あゆみ　男の人はダメですョ(笑)。
――ううっ、男に生まれて悲しい！　ところでさ、あゆみちゃんの好きな食べ物が〝チョコレートのかかった物ならなんでも〟で。
あゆみ　嫌いな食べ物は〝お刺身〟。
――だよね。そしたら〝チョコレートのかかったお刺身〟ってのはどう？　好き、嫌い？
あゆみ　うへー、キモチワルイ。そんなの食べる人なんかいませんよォ(笑)。
――そうかなァ、なんかウマそうだけど。ま、じゃそろそろ時間なので最後に、そうだな、いよいよデビューするにあたっての抱負などを。
あゆみ　はい。えーと皆さんの応援のおかげで、９月23日に『恋しくて』という曲でデビューすることになりました。すごく素敵な歌で、とても気に入ってます。これからは今まで以上に努力して、何か他人と違ったものを持った歌手になりたいと思うので、ぜひ応援してください。

★　★　★

　ということでした。では次回のゲストです。
●ヒント：ショートヘア、スポーツウーマン、リンコ。どうだムズかしいだろ。次号を待て！



赤い服を着ているからといって、赤田あゆみではないぞ。これは正真正銘、白田あゆみのサイン色紙なのだ。ハガキに住所、氏名、年齢、色紙が当たったらドコに飾るかを書いて、下記のあて先まで届くようにポストへ入れに行きなさい。当選者10名には、今なら特別付録として自宅に直接郵便屋さんが届けてくれる、という特典を与えよう。いくら待っても郵便屋さんが届けに来てくれない場合は、それはきっとハズレたということなのだ。さっさとあきらめて山にでも登りに行きなさい。しめ切りは９月18日消印有効。
〈あて先〉〒107　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
「出前一丁・サインがほしい」係まで

■パソコンを買った吉田くんは、番長たちに『三国志』で勝負を挑まれる。このままでは吉田くんが危ない!!




よし 関羽に書物をやろう
ドカ
もっと何か他にすることはないのですか!?
ない
寿司ですよー
キャ
ズダダ
曹操様！ 劉備が輸走中の兵糧を奪いました
おーし
あ～
トロはわしんじゃ
210年 春
とかなんとかいってるうちに春だー！
さー攻撃だ
あ…疫病！
気をつけてください 疫病が流行しています
うげげげ
ほー ひといきつけるね
くそー兵士が減った たて直しじゃー！
210年 夏
よーし攻撃だ
洪水発生 河が 氾濫しています
ワププ

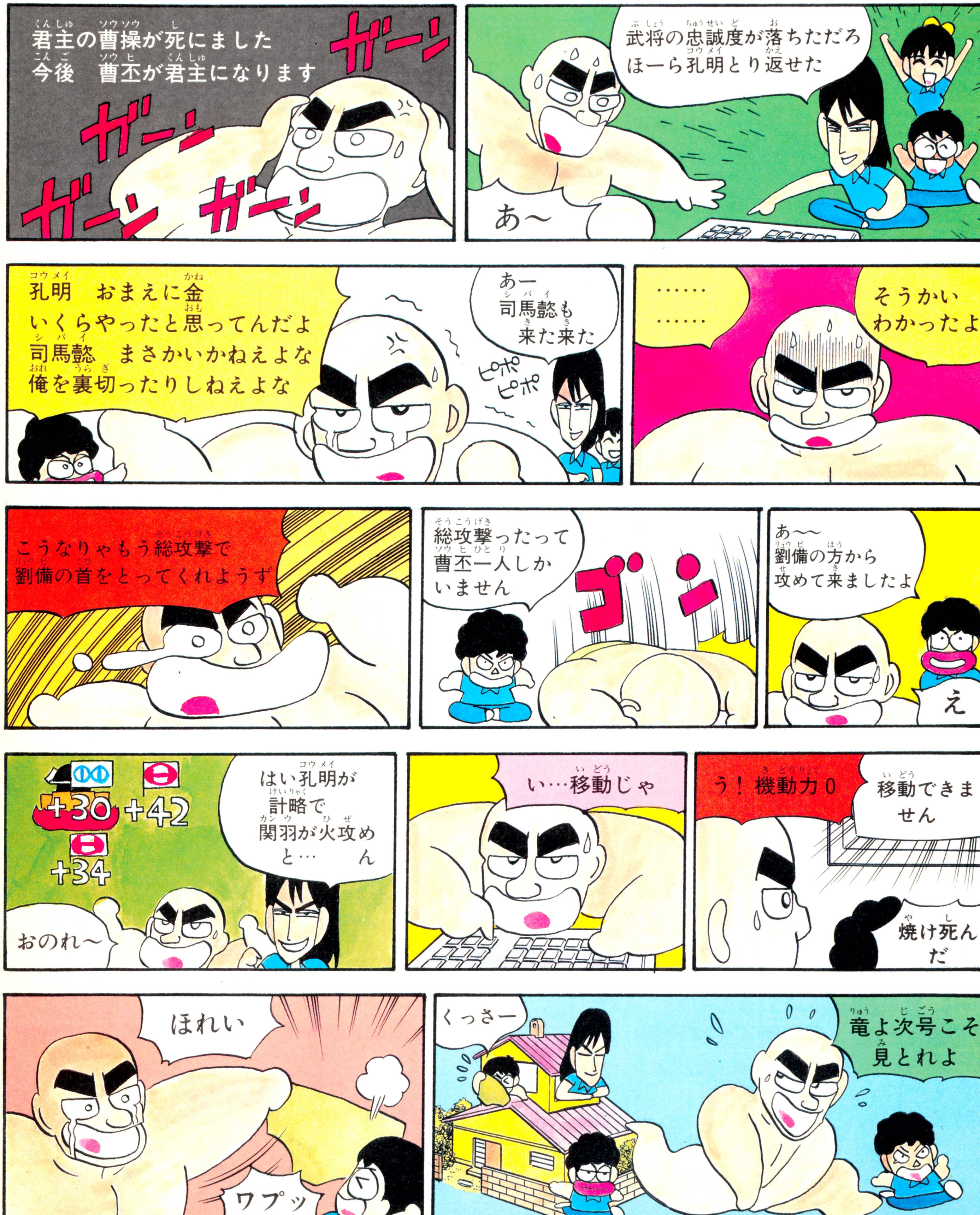


利瀬戸竜　月下手高校のファミコン名手。ちょっぴりニヒルだが、弱い者にはやさしい。ゲームは下手だが、技を使って勝つ。



吉田勝因　ファミコンのカートリッジはほとんど全部持っているファミコン大好き少年。でも、ゲームはあまりうまくない。





■見事に番長たちをやっつけた利瀬戸と吉田くん。次号では〝水戸黄門〟になりきってのひと騒動だぜっ!!

次号へコンティニュー

EDITORIAL INFORMATION



夏休みが終わっちゃったよー。また来年まで待たなきゃなんないなんて、つらいよな。

クリスマスも、お正月も、ゴールデンウィークも、どれもみんな好きだけど、なんてったって夏休みが最高なのだ。だって、プールで泳げるでしょ、すいかとかかき氷とか食べられるでしょ、それに、一日中ファミコンしてたっていいんだもん。早く来年の夏休みが来ないかなー。

次号予告

ファミ通第20号は、ここ一番の大増ページっ！　しかもしかも付録まで付けちゃうという、きわめて大胆な行動に出てしまうのだ。これを買いのがすと、たぶん2ヵ月くらいは後悔しちゃうだろーね。

ゲーム別さくいん

スタッフ

発行人——塚本慶一郎
編集人兼編集長——小島　文隆
副編集長——塩崎　剛三
編集スタッフ——水野　震治　藪　暁彦
河野真太郎　加川　良　金井　哲夫
田中富美子　樹村　頼子　新井　創士
浜村　弘一　伊東　みか　高橋久美子
金田一　健　金矢八十男　石井理恵子
小畠　千栄　川村　篤　入澤　貴志
下山　牧子　渡辺　妙子　宮地　千里
大塚由利子　鈴木　弘明
制作スタッフ——山田　康幸　本間　智嗣
荒井　清和　田宮　朋子　佐藤　英人
校正——唐木　緑
フォトグラフ——水科　人士　八木沢芳彦
編集協力——上野　利幸　由井　香織
田辺　達也　山口　裕生　伊藤　雅敏
般田　巧　山口　英夫　加藤　彰洋
田中　芳洋　森岡　憲一　小池　善之
森下万里子　土方　幸和　深山かおり
篠　泰樹　林　大紋　可徳　剛
都竹　喜寛　青柳　昌行　藤木　清輝
石埜三千穂　高橋　義信　渋谷　洋一
二木　康夫　河合　歩　とみさわ昭仁
宮田　英明　斉藤　伸
制作協力——三輪　悦子　ＮＥＸＴ
admix　Tarafuku　前田実穂子
門ロデザインルーム　浜崎千英子　あっぱら松本
清水　正昭　山口　志乃　鈴木　仁
刑部　仁　出浦美佐子　高野　正之
高橋　義昭　スペースＹ
アメリカ駐在——トム・ランドルフ
イラスト——松下　進　もろが　卓
桜玉吉(CEP)　牧野　伸康　横山　宏
片山まさゆき　佐藤　多華　葛西ひとみ
荒井　清和　佐藤　英人

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザなどの情報をお届けする"情報電話"を開設しているぞ。さっそくかけてみよう。でもまちがい電話をしないようにね。

03-236-8350

本誌の内容へのご質問は、祝・祭日をのぞく毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までの間に☎03・406・7166まで。

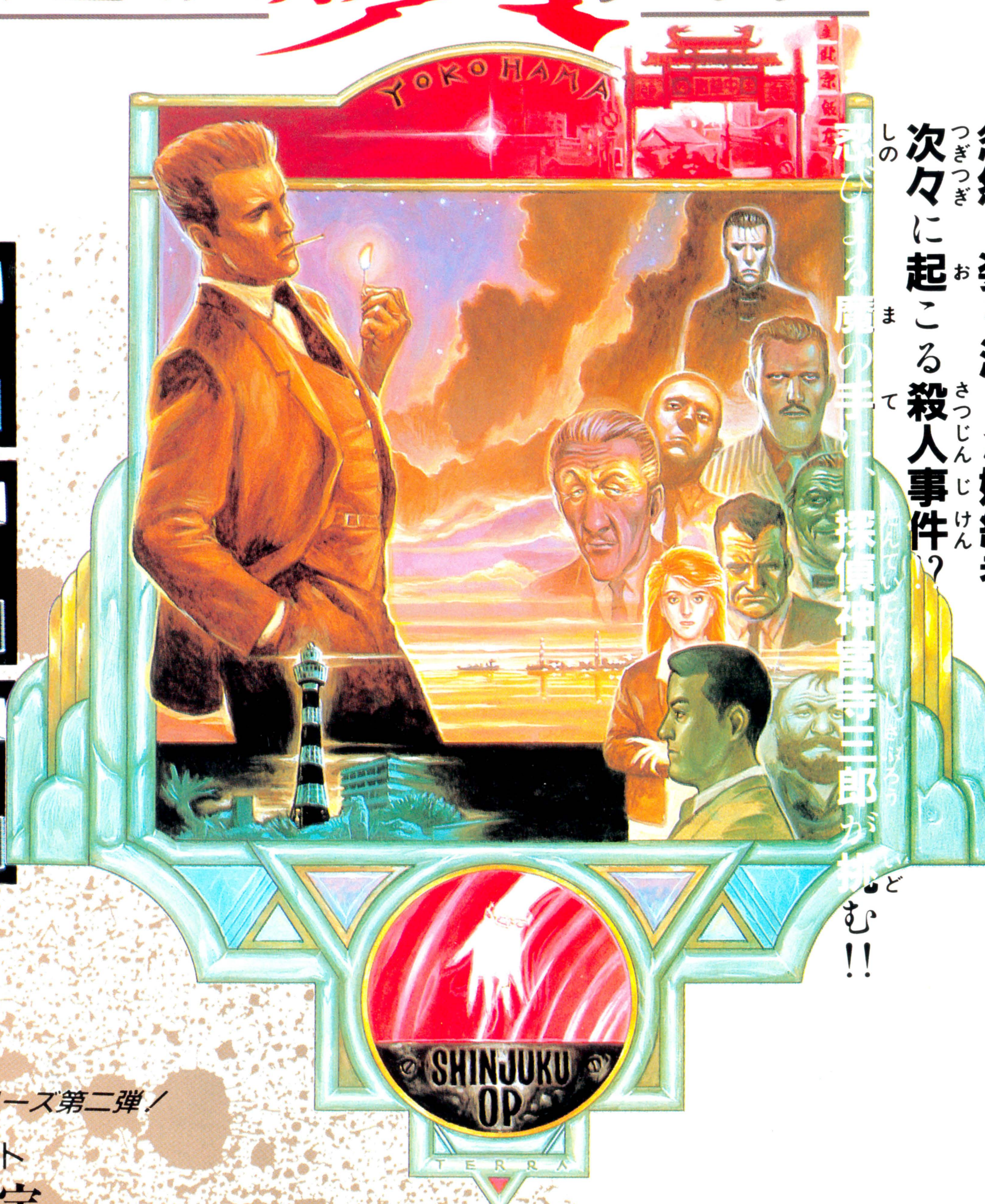
おたよりのあて先　〒107　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキーファミコン通信編集部「○○○」係

第20号は9/18 第3金曜日 発売です。

予価 320円

探偵 神宮寺三郎

横浜港連続殺人事件



横浜港に浮かんだ謎の女性死体!?
忽然と姿を消した婚約者…?
次々に起こる殺人事件?
忍びよる魔の手に、探偵神宮寺三郎が挑む!!







※画面は開発中のものです。

本格的AVG,
探偵神宮寺三郎シリーズ第二弾!

2M ROMカセット
10月発売予定

DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 データイーストビル TEL.03-332-1875

ファミコン通信 19
昭和62年9月18日発行 第2巻 第19号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・7166(編集部)
9/18
特別定価320円



雑誌 26253-9/18
T4912625309320
Printed in Japan 凸版印刷